月刊コインジャーナル３月号　平成６年２月28日発行（昭和56年11月24日 第３種郵便物認可）第19巻第３号 通巻219号 毎月30日発行

The Coin Op. Journal

月刊コインジャーナル



速報
AOU'94AMエキスポ出展情報

海外リポート
英ATEI／独ima／米W·CES

新シリーズ
「各地有力オペレーターに聞く」③

3
MARCH 1994

今月の表紙　テクモワールドカップ'94　テクモ(株)

株式会社 シグマ
本社 〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL03(3486)2841 FAX03(3486)2849
販売部大阪営業所 〒532 大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル506号 TEL06(302)2239 FAX06(302)1332

sigma

ハート活性化企業へ。
30周年を迎えました。

部下に見られて、恥ずかしいようなゲームはするな。







ゲーム・センターは好き。だけど背中を丸めてテレビ・ゲームに夢中になってる姿って、ちょっと人には見せられない感じ。という方々に特に人気なのが、メダル・ゲーム。ダービーマシンやスロットマシンなど、背広姿が絵になるし、知的に見えるし、何しろ楽しい。これはビジネス・チャンスです。成熟したゲーム・ユーザーが増えている今こそ、メダル・マシン。30年の実績と経験を持つシグマに、ぜひご相談ください。貴店のビジネスに、シグマのマシンを選んでみませんか。

シグマのマシンは、すべて大人の感性に訴えます。



シグマのマシンなら、大人のビジネス。


アミューズメント・シーン ②
Amusement Scene
Working towards a wide variety of token games
and striving for their continued success.
期待投幣式的機種能有多元化的発展。預祝投幣式機種生意興隆盛行風靡。
GOOD LUCK
MALFUNCTION VOIDS ALL PAYS & PLAYS
Bally
1993 BALLY SERVICE,CO.
BALLY バーリーサービス株式会社
大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3 TEL.06-213-5255 FAX.06-211-7375
東京支社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10 TEL.03-3582-0857 FAX.03-3582-4735
振込銀行：住友銀行日本一支店 当座番号 270270
カジノバー専門で月極めリース致します (1台~20台まで)

プレジャー キャッスル

PLEASURE CASTLE™



6分割可能!
ポップでキュートなお城たち。

NEWプッシャーゲームマシン

- ファンタジックなお城(キャッスル)の筐体が女性やカップルを引きつけます。
- 左右に揺れる"バイキング"、LEDルーレットパネルの"観覧車"、メダルを満載にして回る"飛行船"、メダルがすごい勢いで落ちる"フリーフォール"—— 遊園地をイメージした数々の仕掛けが盛りだくさんです。



- プッシャー機"初"の分割可能な筐体。
- 6台で独立型に、3台で壁付け型にとロケーションのニーズにあわせたレイアウトに対応できます。
- 搬入出作業が簡単にスムーズにでき、狭い間口でもOKです。

- 本体寸法:2,056(W)×1,885(D)×2,185(H)mm
- 本体重量:約720kg ●使用電源:AC100V
- 消費電力:約1,200W(約200W×6)
- メダルホッパー:25セントゲームメダルの場合、約12,000枚(約2,000枚×6)

F-1ワールドレーシング

F1 WORLD RACING



F1サーキットの興奮をロケーションで再現。

人気商品!



CCDカメラによる迫力の実写映像

- 本体寸法:2,530(W)×3,920(D)×2,285(H)mm
- 本体重量:約1,500kg
- 使用電源:AC100V
- 消費電力:約4kW
- モニターサイズ:50インチプロジェクター×1、15インチカラーモニター×8
- メダルホッパー:25セントゲームメダルの場合、約16,000枚(約2,000枚×8)

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SC・店頭用小型メダルマシン

ダムダムボーイ™

「リッキー」シリーズ第3弾。

〜今度はバスケに挑戦だ!〜
ボクはロングシュートの名人さ。





- 本体寸法:456(W)×548(D)×1,246(H)mm ●本体重量:40kg ●使用電源:AC100V ●消費電力:80W

本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL.06-456-4567
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-3778
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
東京サービス部	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3234-8768
大阪サービス部	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL.06-334-0335



コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL. 06-456-4567
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23 TEL.052-562-4567
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011-232-3778
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367
東京サービス部 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3234-8768
大阪サービス部 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06-334-0335



コナミ株式会社

本社	〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787
大阪支店	〒530 大阪市北区梅田1-11-4	TEL. 06-456-4567
名古屋支店	〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札幌営業所	〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL.011-232-3778
福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
東京サービス部	〒101 東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3234-8768
大阪サービス部	〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL. 06-334-0335


namco
Ridge Racer
リッジレーサー
RIDGE RACER
TM
リッジレーサー3M Three moniter version
超パノラマ・超ワイド!
180度に展開する美しい画像
グングンと左右に流れる背景は
さらに加速感をアップさせます。
仕様
●寸法：W2,490× D1,930× H2,110(mm)
●重量：644kg ●消費電力：765W
●〒95-4689 33インチモニター×3画面
© 1993、1994 NAMCO ALL RIGHT RESERVED.
2人協力プレイ可能!
ゴジラ大・接・近!
迫り来る
巨大なゴジラで
アイキャッチ抜群!
ゴジラウォーズ
GODZILLA-WARS
不滅の怪獣ゴジラ起用の
エレメカ・シューティングゲーム
で高インカム間違いなし!
仕様
●寸法：W915× D2,500× H1,930(mm)
(看板部含む)
●重量：250kg ●消費電力：333W
●〒91-49385 ※筐体は前後分割可能です。
© 1993 TOHO TOHO EIGA
通信機能搭載!!
バイクレーシングゲーム
Suzuka 8 hours 2
スズカエイトアワーズ2
TM
二輪の雄。
インカムランキング
グングン上昇中!
DX・SD
改造キットもあります。
仕様
SD●寸法：W2,010× D1,860× H1,370(mm)
●重量：300kg ●消費電力：290W ●〒95-4664
DX●寸法：W4,420× D2,150× H2,050(mm)
●重量：710kg ●消費電力：800W ●〒95-4689
2人対戦可能!
余命検索サービス
X-DAY
TM
余命検索機
エックスディ解禁!!
遊ぶ人ほど長寿命
めざせ150歳
仕様
●寸法：W650× D750× H1,900(mm)
●重量：120kg ●消費電力：144W
●〒95-4717
PAT. P
新登場!
使用例
景品の形・大きさを選ばない
ので、使い方ひろがる!
新機構!ダブルターンテーブル採用!!
new SWEET FACTORY TM
ニュースウィートファクトリー
ダブルターンテーブル採用により
更に扱い易く、耐久性抜群!
2人同時プレイ可能でダブルインカム
仕様●寸法：W1,680× D965× H1,940(mm) ●重量：290kg ●消費電力：190W ●〒91-47718
※筐体上下及操作部の分割が可能です。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
© 1994 NAMCO. ALL RIGHT RESERVED.



㈱タイトーは、ウィリアムズ社/ミッドウェイ社/バーリー社の日本国及び台湾を除く東南アジア地区総代理店です。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®



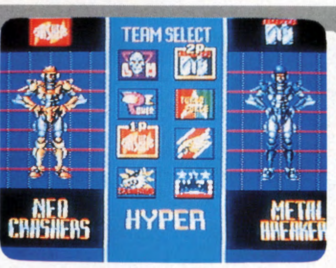


本格的なバレーシミュレーションゲーム。ワールド男子リーグとワールド女子リーグがあります。能力差だけでなく選手キャラクターに3種類の体格を用意しました。



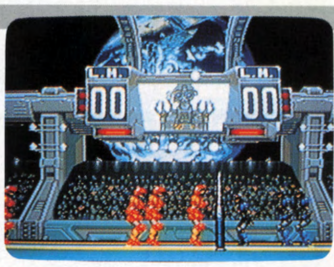
WORLD Mode
ワールドモード

男子リーグ・女子リーグのワールドモードと、過激な格闘バレーの計3モード・各8チームから選択！



ハイパーモード
HYPER Mode

選手キャラクターがプロテクターを装備し、必殺サーブ&スパイクを繰り出す格闘的要素の強いバレーゲームです。必殺技はサーブ6種類、スパイク6種類の計12種類。



NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

開発元
★夢・ファンタスティックプレイ★
VIDEO SYSTEM
ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1
TEL.075(723)0358㈹ FAX.075(723)0368 ©VIDEO SYSTEM 1994

発売元
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL03-3222-4808

100メガショック
新製品

TOP HUNTER™ RODDY & CATHY

トップハンター
©SNK 1994

海賊退治に、腕が鳴る!!



名うての賞金稼ぎロディー&キャシーが、宇宙海賊を相手に大暴れ!
次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージを攻略せよ。
スリルと冒険の横スクロール型バトルアクションゲーム、新登場!!
2P同時プレイ・途中参加も可能。







100メガショック
新製品

リアル ファイト フットボール 得点王2™

とくてんおう2
©SNK1994

ゴールの向こうに、“世界”が見える。



4年に1度の祭典“W杯サッカー”の熱狂と興奮が、そのままアーケードに。超リアルなアクションやグラフィック、演出の数々で臨場感あふれるプレイ感を実現。48チームから選んで、世界の頂点をめざせ!
2P対戦プレイ・途中参加も可能。







株式会社 エス・エヌ・ケイ SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175


The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
いつか、あいつと闘う時がくる。
KING OF THE FIGHTERS
YURI
TAKUMA
りゅうこのけん2
© SNK 1994
龍虎の拳2™
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
100メガショック第7弾
NEO GEO™

新登場!NEO筐体シリーズ!

NEW

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

ロケーションを活性化するニューフェイス!

人気のネオジオ筐体に、さらに充実した新シリーズが登場!SCタイプボディに1クラス大きい19インチモニターを採用した「NEO19」、迫力の大画面モニターを先進のデザインで包んだ「NEO25」&「NEO29」、と3機種が勢揃い。数々のアーケード・クオリティを満載し、扱い易く、耐久力、安全性ともに抜群のネオジオ4本用筐体です。

NEW



NEW





NEO19

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:19インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:100W●本体重量:60kg●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜※キャスター付で移動にも便利なアップライト台(オプション)取り付けの場合、全高が1,490㎜となります。

NEO25

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:25インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:89kg●外形寸法:幅630×奥行850(コンパネ含む)×全高1,368㎜

NEO29

MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

●ブラウン管:29インチCRTカラーモニター●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)●消費電力:120W●重量:108kg●外形寸法:幅715×奥行958(コンパネ含む)×全高1,440㎜

抜群の集客力と高収益!大好評ネオカーニバルスペシャル!!





大評判!! ラッキーまぜまぜボタン

クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能。



ネオカーニバルスペシャルミニ 1人用

●外形寸法:幅900×奥行883×高さ1,880㎜
●重量:151kg●消費電力:AC100V 110W

ネオカーニバルスペシャル 2人用

●外形寸法:幅1,650×奥行883×高さ1,880㎜
●重量:257kg●消費電力:AC100V 180W

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO GEO ™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

高品質で低価格！
楽しさいっぱいの景品群！

「龍虎の拳2」Tシャツ



好評発売中

100個 28,000円
今話題の"龍虎の拳2"が超カッコいいTシャツになった！
●サイズ：フリー
©SNK 1994

GAROU KINCHAKU 巾着



ちょっとオシャレな"餓狼"の巾着袋。旅行や外出のお供にすれば、とっても便利!!

近日発売予定

好評発売中



「餓狼」CAP

100個 28,000円
ご存じ"餓狼"のトレードマーク。
これで気分はテリー・ボガード!?
●サイズ：フリー
©SNK 1993



スーパーマリオカートIIオールスターズ

クレーンペット

SUPER MARIO KART™

製造総発売元 タカラ

100個 30,000円
あの"スーパーマリオカート"がオールキャストで再び登場！
●サイズ：高さ13〜17.5cm
© Nintendo



「餓狼」Tシャツ

100個 28,000円
今や各メディアで大人気の"餓狼"がオシャレなTシャツに！
●サイズ：フリー
©SNK 1993

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。


ABLE CORP
先取りするニュー感覚……ABLE
エイブル
今★話題の新製品
ぱにっくボンバー
ボンバーマン
痛快!爆烈アクション対戦パズル!!
製造元：㈱エイティング ©1994 EIGHTING ©HUDSON SOFT
だるま道場
1Pプレイで修業にはげめ
対戦プレイで真剣勝負!
㈱メトロ/㈱エイブルコーポレーション
各種ビデオゲーム
テクモワールドカップ'94
©TECMO, LTD. 1994
ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト㈱
スーパーストリートファイターIIX
エックス
©CAPCOM 1991, 1993, 1994㈱カプコン
STREET FIGHTER II
Grand Master Challenge
ワールドヒーローズ2ジェット
©SNK/ADK1994 ㈱エス・エヌ・ケイ
BANPRESTO
バンプレストコーナー
美少女戦士セーラームーンR II
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
セーラームーンとタキシード仮面が豪華になって登場!!
とるとるキャッチャー
※景品の価格はOP価格¥300程度以下。
幽遊白書 霊撃ルーレット
©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
ジャンボカードルーレット第3弾ついに登場!!
仕様：幅450㎜/奥行き450㎜/高さ1460㎜/重量約37kg/入力電圧AC100V 50/60Hz/〒91-50098
ラッキーダイス
ダイスの合計はビッグorスモール!?新シリーズ登場
©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
仕様：幅340㎜/奥行340㎜/高さ1250㎜/重量31kg/消費電力35W 50/60Hz 〒91-41731
SUPER MARIO WORLD POPCORN™
© Nintendo
ポップコーンが出来るまで、ヨッシーゲームで遊んでね!
仕様：幅1340㎜/奥行730㎜/高さ1800㎜/消費電力1000W/入力電圧AC100V 50/60Hz
その他バンプレスト製品は全て取り扱っております。バンプレスト代理店→㈱エイブルコーポレーション
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

ABLE CORP

オペレーターの身になって、時代を

各種大型機等

DAYTONA デイトナGP GP (仮称)

究極のバーチャルリアリティ・レース



㈱セガ・エンタープライゼス

JURASSIC PARK ジュラシック・パーク

Jurassic Park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

2P同時体感!



1,220(W)×1,810(D)×1,850(H)㎜
約440kg AC100V 1,200W
▽95-4887



㈱セガ・エンタープライゼス

CHAMPION KICK 2 チャンピオンキック

話題騒然
圧倒的インカムマシン

安全構造に注目!!



製造元：太平技研工業㈱
代理店：㈱エイブルコーポレーション
W1400/D1100/H1720㎜
消費電力 50W/外部電源使用 ▽61-15252
重量192kg 特許出願中　OP価格980,000円

HARD DUNK ハードダンク

ストリートバスケットボールゲーム!!





1,710(W)×975(D)×2,042(H)㎜ 約192kg
AC100V 235W ▽95-3886
㈱セガ・エンタープライゼス

早押しクイズ グランドチャンピオン大会

ルー大柴と細川ふみえが司会で登場!!





㈱ジャレコ

POP SHOTS ポップショット

標的を上下回転させたマイレーン方式

集客効果バツグンで人気急上昇中!!

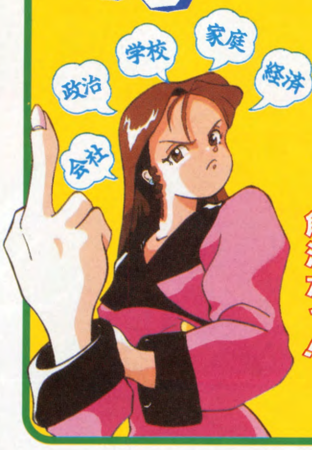


〈ダブルタイプ〉W4,060×D3,500×H2,350(㎜) 本体重量：730kg
㈱宝娯楽/ZO Co.,Ltd.

今★話題の新製品

スカットマシン第2弾! けんじゃねーよ!

所ゆきよし先生の似顔絵が続々登場!



不平・不満・イライラはモンタージュビンタマシンで解消だっ!!



寸法W750/D1080/H1850㎜ 消費電力150W/外部電源使用/重量130kg
製造開発元：太平技研工業㈱/代理店：㈱エイブルコーポレーション

不況時代の 10円 機

4人用

マゴマゴ ハーパー

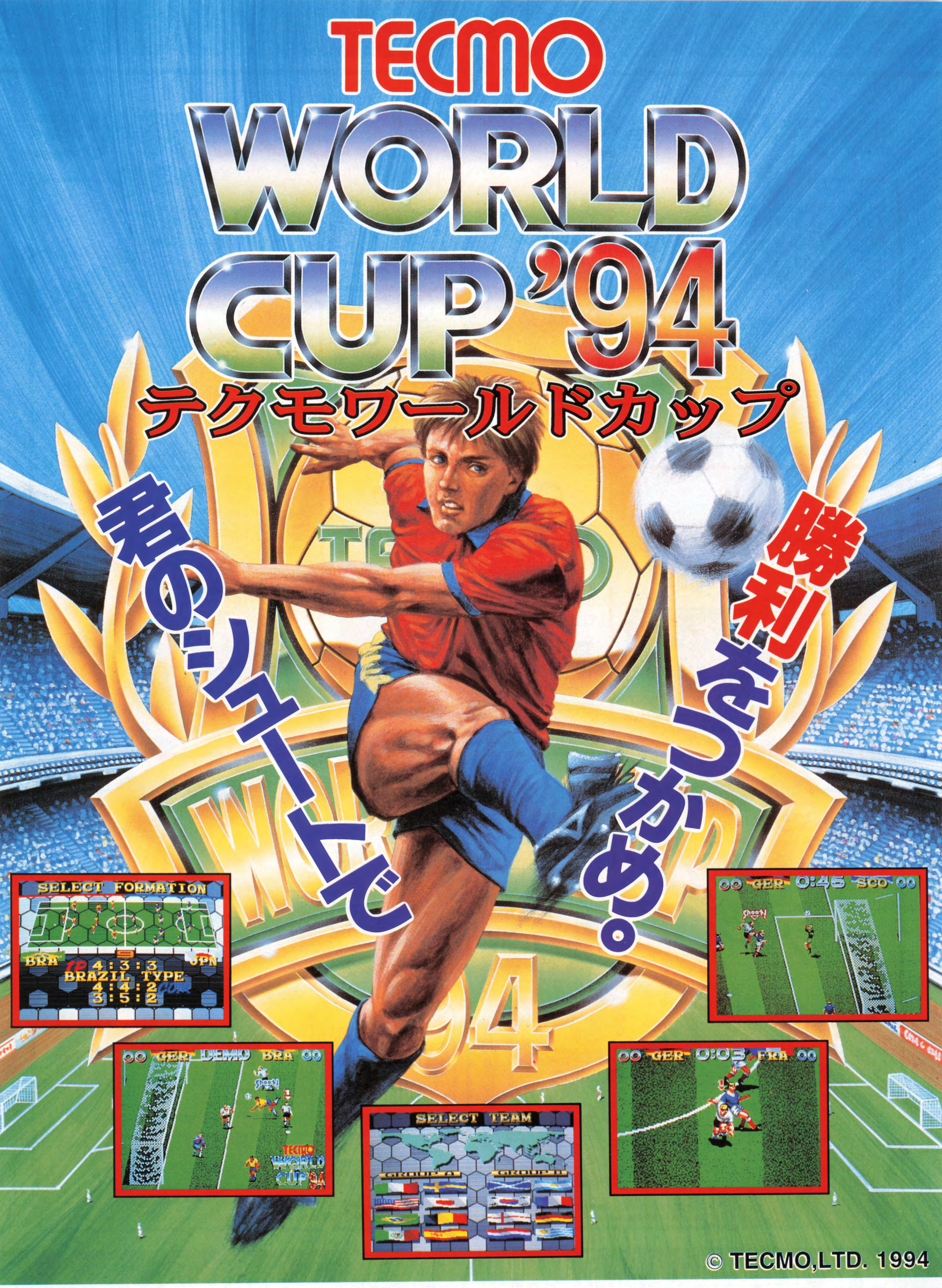
必ず両替機を併設して下さい。
(売上が5～10倍違います)
100円→10円

■収容枚数
受け入れ/100円： 150枚
払い出し/ 10円：1500枚
■寸　法
本　体/W320×D130×H550(㎜)
専用台/W320×D270×H450(㎜)



寸法 W965/D870/H880㎜
ペイアウト率可変 8/10～2/10個(社内データ)
景品使用カプセルφ75 適正収容量300～400個
金庫容量10円×1,500枚 AC100V 50/60Hz
消費電力 60W(最大86W)
外部電源使用/▽61-15913/重量85kg
製造開発元：太平技研工業㈱/代理店：㈱エイブルコーポレーション

ABLE CORP
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180



TECMO テクモ株式会社 TECMO,LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-9 MSビル6F
TEL.03(3222)7620(直通) FAX.03(3222)7629


TECMO
SPACE CAPSULE6
宇宙カプセルシックス
◇6つのカプセルの宇宙レース　1番のカプセルは何色？
JUMBO BINGO
ジャンボビンゴ
◇簡単なルールで、誰にでも本格的ビンゴゲームが楽しめます
STRIKER
ストライカー
◇ボールを並べるシンプルゲーム
4つ並べて景品をもらおう！
SUPER SHOT
スーパーショット
◇シュートを決めろ！対戦可能！本格派バスケットボールゲーム
SIDEWINDER
サイドワインダー
◇くねくねロードのハンドルさばき！
お店を華やかな雰囲気で盛り上げます
DUMP THE UMP
ダンプ ザンプ
◇投げまくれ！気分スッキリ
コミカルまと当てゲーム！
KYOTARO 29
筐太郎29
◇大画面の29(にく)いやつ！
コンパクトなキャビネットに
迫力のモニターを装備！
MEDAL GAMES
PRIZE GAME
CARNIBAL GAMES
VIDEO GAME CABINET
テクモ株式会社
東京都千代田区九段北4-1-9 MSビル6F 販売部
TEL03-3222-7620 FAX03-3222-7629


対戦格闘ゲーム・データイースト NEO・GEO No.3
2人対戦(乱入)
当然可能!!
ファイターズヒストリーダイナマイト
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE™
あの闘いから1年…今、新たな闘志が目を覚ます!!
★対戦格闘の人気作がNEO・GEO版として登場!!
★新キャラ、ボスの計4名が操作可能! 総数13名の格闘戦!
★好評の"弱点"システムも建在!
NEO GEO™
全米で大人気のTVホラー番組が、
上陸!! 弊社ピンボール第21弾!!
テイルズ・フロム
ザ・クリプト
TALES FROM THE CRYPT
©1993 Tales from the Crypt Holdings, all Right Reserved.
©1993 DATA EAST PINBALL, INC./©1993 DATA EAST CORP.
お騒がせな"セイブツ"登場! ビーム銃で迎え撃て!!
コミカル・ガン・シューティングゲーム
Flower Busters
フラワーバスターズ
★協力? 対戦?
2種類の2人同時
プレイモードで
長期稼動中!!
遊べる! 飾れる! 弊社取扱い景品でキマリ!!
ワールドカップ'94 USA
ストライカー
©1991 WC '94 TM ©1992 WC '94 TM
グレムリン2・バレンタイン
GREMLINS 2, characters, name and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1993
タイニートゥーンアドベンチャー
バレンタイン
The TINY TOON ADVENTURES name, characters, character names and all related indicia are trademark of Warner Bros. ©1993
※OP価格@¥300程度以下
DATA EAST™
©1993, 1994 DATA EAST CORP.
データイースト株式会社
本社:〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
〈コインオップ国内営業部直通/TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032〉
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06) 448-8601

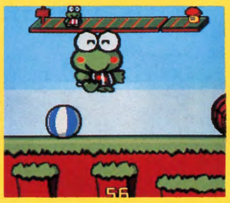


Sammy SETA VISCO

総販売元 サミー工業㈱アミューズメント事業本部
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03(5950)3760 FAX:03(5950)3761
販売／開発元 ㈱ビスコ
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL:03(3554)0121 FAX:03(3554)0150
開発元 ㈱セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL:03(5711)7251 FAX:03(5711)7252

操作のボタンは1つだけ。
とっても簡単、みんなであそべるよ！

けろっぴ、ケロリーヌの楽しいゲーム。遊び方は3つ。

		
アメ取りゲーム	ボールよけゲーム	宝探しゲーム
上から落ちてくるアメをタイミングよくキャッチするゲームです。	転がってくるボールをジャンプでよけ、ゴールを目指すゲームです。	3個の宝箱から好きな箱を選んで宝物をあてます。最高3回までチャレンジ。

けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう



外形寸法　高さ：1980〜2050mm　重　量：70kg
奥行：850mm　消費電力：180W
幅　：900mm　カプセルは50φ・75φ対応可能（ホッパー部品要交換）

趣向を変えた、
大人の遊びが誕生しました。

BINGO STAR
ビンゴスター





ビンゴとスロットが合体した、
これが噂のメダルショット!!

ビンゴが揃えばスロットが回転。
スロットが揃えば、
メダルのシャワーが待っている!!

外形寸法　高さ：1900mm
幅　：720mm
奥行：860mm
最大消費電力（外部電源方式）360W

改良のため仕様デザインを予告なく変更することがあります。

WIPE OUT™

ワイプアウト



陶酔するスピード感！マルチな興奮!!

ストックはフリッパーだ！
リフトゲートを抜ければ、
スラロームの快感が蘇る!!

5種類のミニラウンドをクリアして、トリプルダイヤモンドにチャレンジしよう！



外形寸法　高さ：1980mm　幅　：690mm
折りたたみ時　高さ：1400mm　重量：128kg
奥行：1400mm　消費電力：210W

グラディエーター

GLADIATORS

これがピンボールの進化形だ！

6種類のミニラウンドをクリアして
スペシャルラウンド「三首竜」を倒せ！



外形寸法　高さ：1980mm
折りたたみ時　高さ：1400mm
奥行：1400mm
幅　：690mm
重量：128kg
消費電力：240W

グラディエーターは、
UL(アンダーライターズ・ラボラトリー・インク)の
認定商品です。

Gottlieb

Seychelles

セイシェル

その美しいフォルムに感動！

ロケーションで
始めてわかる
新 機 能





★トップカバー開脚で、メンテナンス楽々。
★4輪キャスター採用で移動もスムーズ。
★臨場感あるステレオサウンド実現。

外形寸法　高さ：1362mm　重　量：90kg
幅　：730mm　消費電力：160W
奥行：669mm

Sammy サミー
サミー工業株式会社
アミューズメント事業本部
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
大阪営業所　TEL:0726-22-9460
名古屋営業所 TEL:052-733-7133



THE 100MEGA SHOCK!
近日登場!!
三国一の
暴れ者
リョフ
闇の舞踏士
ジャック
神は拳の中にいる!!
新キャラクター2人を加え16英雄+αの
超過激なバトルワールドを展開!
PLAYER SELECT
HANZOU
JAPAN
システム改良!より鮮烈な対戦プレイを実現。
STATUS SELECT
■乱入対戦モードでは、
4種類それぞれの性質を
もつパラメーターから選
択可能に!
更に充実!ストーリーモード
MODE SELECT
大会出場
武者修行
■『世界英雄超武会』と
『武者修行』で初心者か
らマニアまで幅広い層の
プレイヤーに対応出来る
ダブルモード!!
WORLD HEROES 2 JET
TM
ワールドヒーローズ2ジェット
© SNK/ADK 1994

Grand Cross™

グランド クロス



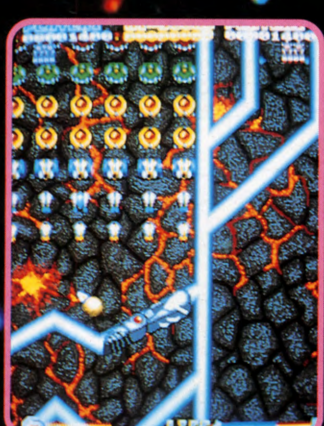


業界初

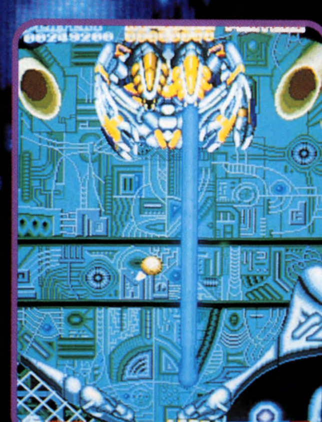
究極の、ピンボールシューティング登場!

11種のアイテムで
ボールがパワーアップ!!
強いアイテムを取って
ボスキャラを倒せ!!

全5ステージ
ボーナスステージは
2タイプ









●発売元
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03(3743)7432（国内販売事業部）

●開発元
株式会社エクセレントシステム
〒164　東京都中野区南台3-25-7　ウインズビル5F
TEL　03(5385)6730　　FAX　03(5385)6740

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。



霊撃ルーレット



"欲しいなあ！"





JUMBO CARD ジャンボカード

遊び方…ハンドルを回して、ランプが「当たり」に止まればジャンボカードがもらえます。1コインで3回プレイできます。



※商品は改良のため、仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

仕様：幅450㎜/奥行450㎜/高さ1460㎜/重量約37kg/
入力電圧ＡＣ100V　50/60Hｚ /▽91-50098

愛ディアYOUモア
BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

NEW

ラッキーダイス

★GAME&CARD★
★ゲーム&カード・ラッキーダイス★

ラッキーセブンに続く、新シリーズ!
さぁ、ダイスの合計はいくつだ!

遊び方

2つのダイスの合計がビッグ（8〜12）になるか、スモール（2〜6）になるかを選びます。回っているダイスをストップボタンで止め、ビッグまたはスモールが当たればカードがもらえます。

もう一回

合計が7の時は、もう一回です。

あたり

ビッグまたはスモールが当たればカードが1枚払い出されます。

大あたり

ビッグまたはスモールが当たって、しかもゾロ目の場合はカードが3枚払い出されます。

超あたり

ビッグまたはスモールが当たって、「6−6」「1−1」ならばカードは5枚払い出されます。

※ゾロ目でもビッグ、スモールが当たらなければ「はずれ」です。



仕様：幅340㎜/奥行340㎜/高さ1250㎜/
重量31kg/消費電力35W 50/60Hz ㊦91-41731

キャラクター交換は簡単!

パネルとカードを交換するだけの簡単さ!
いつまでも高インカムを発揮する1台です!

幽遊白書



©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ

YAIBA



©青山剛昌・小学館・テレビ東京・テレビ北海道・エノキ

クレヨンしんちゃん



©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日

セーラームーンR



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

SUPER MARIO WORLD
スーパーマリオワールド
© Nintendo



足を使ってマリオと競争!

大人気

マリオうんどうかい

●**遊び方**…ステップの中央に立ち、画面の遊び方を見ながらステップパネルを踏んで遊びます。ゲームは3コース。各コース2ゲーム遊べます。（3ゲームのコースもあり）ゲーム進行と画面が連動し、結果も楽しく表示されます。

景品は人気のマリオカードです。



仕様：幅1000㎜/奥行1400㎜/高さ1340㎜/重量本体40kg、ステップボード30kg
（ガードカバー含む）消費電力100W 消費電圧AC100V 50/60Hz/㊦95-4260

※商品改良のため、仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9〒111 AM事業部 PHONE:03-3847-5164

愛ディアYOUモア
BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

近日発売

KIDS VENDOR
キッズベンダー

SUPER MARIO WORLD POPCORN™



© Nintendo

ポップコーンができるまで、ヨッシーゲームで遊んでね！



美味しいポップコーン味は3種類！

遊び方

コインを投入し、味ボタンを選択します。同時にヨッシーゲームがスタート！ハンドルを回して「2」に止まれば大当たり、おまけが2個出ます、「1」に止まれば一個でます。「0」ははずれ。おまけはラムネです。ゲームが終了するとポップコーンが完成。カップ取り出し口に出てきます。

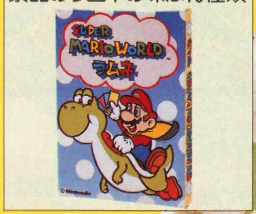
味は3種類(塩・バター・チリ)



オマケがもらえるヨッシーゲーム！



景品のラムネの味は10種類



仕様：幅1340mm／奥行730mm／高さ1800mm／
消費電力1000w／入力電圧ＡＣ100Ｖ 50/60Hz

※商品改良のため、仕様は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

愛ディアYOUモア

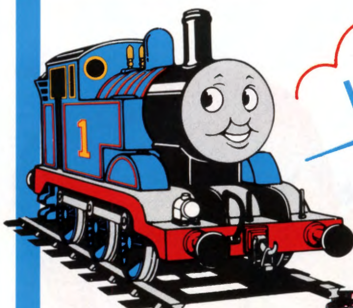
BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

きかんしゃトーマスとなかまたち わくわくトーマス

©Britt Allcroft(Thomas)Limited 1994

トーマス大好き!



カードは全24種







●遊び方…コインを入れるとカードが出て、スタート。きかんしゃとモニター内の絵が動き出します。車内にあるレバーやボタンを使って、簡単なゲームが楽しめます。

定

仕様:幅1240㎜/奥行1870㎜/高さ1515㎜/重量200kg/
消費電力260W/入力電圧AC100V 50/60Hz 定員大人1名、子供2名

スーパーマリオドライブ

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS.4
スーパーマリオワールド
© Nintendo

マリオ号



親子で楽しめるマリオとヨッシーのバッテリーカー!

仲良くドライブ!

ヨッシー号



★遊び方…親子で楽しめるマリオとヨッシー2種類のバッテリーカー!コインを入れるとスタートします。この時、スーパーマリオ・カードが出ます。足下のボタンを踏むと走って、離すと止まります。

マリオカード全12種



走行

仕様:幅920㎜/奥行1270㎜/高さ900㎜/
重量90kg

大好評のボール当てゲーム!

SUPER MARIO WORLD スーパーマリオワールド クッパたいじ

© Nintendo



●遊び方…左右に動くクッパ人形にボールが当たると得点されます。得点に関係なくカードはもらえます。

マリオカード全12種



カーニバル

仕様:幅900㎜/奥行1500㎜/高さ1800㎜/重量120kg/消費電力300w/入力電圧 AC100V 50/60V

ポッキンゴジラ

©1993東宝・東宝映画

●遊び方…ゴジラは体を左右に振りながら、口を開閉します。制限時間内に8本の歯を全部折れば、景品がもらえます。

φ75カプセル景品





カーニバル

仕様:幅755㎜/奥行2500㎜/高さ2230㎜/
重量210kg/消費電力270w/
入力電圧AC100V 50/60V

カーニバル — いろいろなキャラクターグッズがもらえます。

走行 — ハンドルで運転して、自由に走ることができます。

定 — 定置型の遊園施設で広いスペースを必要としません。

カード及び景品は本体とは別売りですので、あらかじめご了承ください。※商品改良のため、仕様は等予告なく変更することがありますのでご了承ください。

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9〒111 遊園事業部 PHONE:03-3847-5168

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

NEW

抜群の視聴率！今年はバスケ・ブームだ！

とるとるキャッチャー
景品用ぬいぐるみ



NEW

新素材が大受け！

タフタ パラシュート素材を使用！軽くて、手ざわりスベスベ！



©石森プロ・東映

ペレット 粒状のプラスチックが入って、ふんにゃり、サクサク！いままでにない触感！



©いがらしみきお・竹書房・「ぼのぼの」

©1990 Moomin Characters/Bulls/
テレビ東京/テレスクリーン

※この商品はゲーム機用景品です。商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

とって着る!とって履く!とるディショナル・ファッションがいま大流行!

着るキャラクター

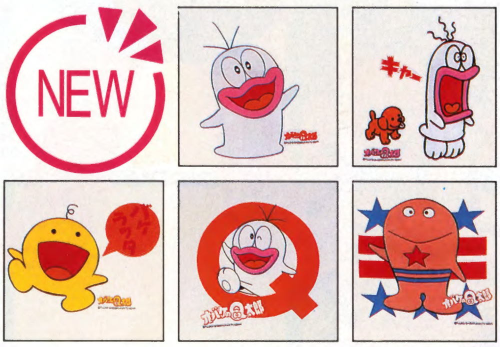
とるとるTシャツ
TORU TORU 'T'SHIRT



オバケのQ太郎

誰もが知っているオバQ!デザインも可愛らしく!

NEW

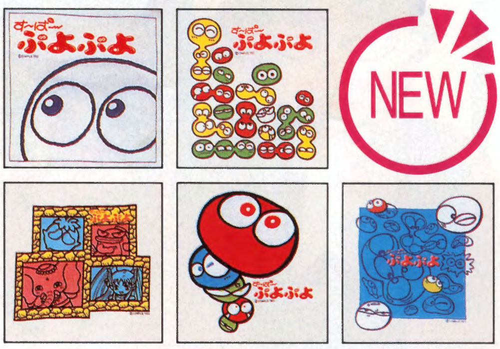


©藤子・小学館・テレビ朝日

す〜ぱ〜ぷよぷよ

人気のゲームキャラクター!女性の視線を集めています!

NEW



©COMPILE

セーラームーンR

女の子に絶対の人気!全キャラクター集める子がほとんど!



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

大好評発売中

クレヨンしんちゃん

"履いてもいいゾ〜!ハイグレねえちゃんがいいな〜" なんちゃって。



©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日

発売元:(株)タイトー
販売元:(株)バンプレスト

大好評発売中

履くキャラクター

とるとるスリッパ

あったか〜い!可愛い〜!

※この商品はゲーム機用景品です。商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。

愛デディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。



小さくても高品質が自慢！

OP価格はなんと1個あたり100円！
ゲーム機景品のニュー・ヒーローが誕生！

とるとるマスコット
TORU TORU MASCOT



ぼのぼのマスコット



©いがらしみきお・竹書房・「ぼのぼの」

大好評
発売中

ウルトラマンマスコット



©円谷プロ

セーラームーンRマスコット

4月
発売予定



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画



ぷよぷよマスコット



© COMPILE



ハクションマ大魔王マスコット



©タツノコプロ

ゲゲゲの鬼太郎マスコット



4月
発売予定

©水木プロ・東映動画

※この商品はゲーム機用景品です。商品改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9〒111 プライズ事業部 PHONE：03-3847-5166



〔仕様〕
8方向レバー/2ボタン/
Wコンパネ/横画面
●2人同時プレイ、途中参加可能!

イメージイラスト/永井 豪

電神魔傀™
DENJINMAKAI

好評発売中

斬新で多彩な必殺技、そして合体技!
ロングランの高インカムを実現する、最強のニューリリース!

バンプレストが初のオリジナルキャラクターで格闘アクションゲームの極限に迫る!! スーパーコンピュータが支配する近未来都市をステージに繰り広げられる凄まじいまでの死闘。コマンド入力による斬新な必殺技の数々。さらに、1P&2Pの合体技の組み合わせも、前代未聞のバリエーションだ! その強大な破壊力にかつてない快感と興奮が目覚める!!

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区雷門2-16-9〒111 VG事業部 PHONE:03-3847-5165



Happi net
夢マーケティング
株式会社ハピネット
愛ディアYOUモア
BANPRESTO
インカムアップの新企画が続々登場!
幽遊白書
霊撃ルーレット
新発売
超人気キャラがついにジャンボカードにデビュー!
ジャンボカード
ラッキーダイス
新発売
ラッキーセブンに続くマルチ・キャラマシン!
マリオうんどうかい
SUPER MARIO WORLD
スーパーマリオワールド
足を使ってゲームを操作。知的・体力・マリオBros.
好評発売中
美少女戦士セーラームーンR
とるとるキャッチャー
セーラームーンRII
とるとるスリッパ
セーラームーンR
大ヒット更新中!セーラームーンRシリーズ
とるとるキャッチャー
タフタ
タフタ仮面ライダー
ペレット
ペレットムーミン
ペレットぼのぼの
とるとるマスコット
TORU TORU MASCOT
ぼのぼの
ウルトラマン
とるとるスリッパ
クレヨンしんちゃん
とるとるTシャツ
TORU TORU T SHIRT
す～ぱ～ぷよぷよ
オバケのQ太郎
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©1990 Moomin Characters/Bull/テレビ東京/テレスクリーン
©円谷プロ ©いがらしみきお・竹書房・「ぼのぼの」©臼井儀人・双葉社・シンエイ・テレビ朝日
©石森プロ・フジテレビ・東映 ©石森プロ・東映 ©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
© COMPILE © Nintendo
★掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。
Happi net 夢マーケティング 株式会社ハピネット
AM事業部AM1部 〒130 東京都墨田区業平1-5-8 サンライン第49ビル5F
Tel 03-3623-8271 FAX 03-3621-1968
AM事業部AM2部 〒577 大阪府東大阪市楠根1-6-12
Tel 06-746-2950 FAX 06-746-6809


SUNTOWA
株式会社サントーワ
愛ティアYOUモア
BANPRESTO
サントーワからの春だより。
アミューズメントが冷たい風をなごませる。
サントーワは、アミューズメントの明日をつなぐ夢のネットワークです。
ラッキーダイス
新発売
幽遊白書
霊撃ルーレット
新発売
アイディア
溢れる
ニューアイテム！
ジャンボカード
サントーワは
バンプレストの中部代理店です。
本誌掲載のバンプレスト商品は、
すべて当社で取り扱っております。
お気軽にお問い合わせください。
2月より
サントーワ北陸営業所を
開設致しました。
ロングセラー、傑作・名作勢ぞろい！大好評発売中!!
ウルトラマンファイト
ウルトラマン倶楽部 大地球防衛戦
それいけアンパンマン てれびでんわ
ドラゴンボールZ てれびでんわ
スーパーマリオワールド てれびでんわ
セーラームーンR ワンツートライ
クレヨンしんちゃん まわるしんのすけ
セーラームーンR ムーンクリスタルルーレット
スーパーマリオワールド マリオうんどうかい
アンパンマンの それいけアンパンチ
ド迫力の
ビデオゲーム誕生!!
電神魔傀
DENJINMAKAI
人気のキャラクターが続々デビュー！
セーラームーンRII
クレヨンしんちゃん
す～ぱ～ぷよぷよ
遊園地でも人気者！
ポッキンゴジラ
スーパーマリオワールド クッパたいじ
©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ ©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©武内直子・講談社・テレビ朝日 ©円谷プロ
©臼井儀人・双葉社・シンエイ・テレビ朝日 ©1993東宝・東宝映画 © COMPILE ©Nintendo
★価格表示のない製品はOP@¥300程度以下です。
バンプレスト中部代理店
株式会社サントーワ
本社 〒480-02 愛知県西春日井郡豊山町大字豊場字山方71番地の1
TEL.(0568)28-5300 FAX.(0568)28-2860
北陸営業所 石川県金沢市東4-1 ダイワレジデンス金沢ビル
TEL.(0762)91-3262 FAX.(0762)91-7586

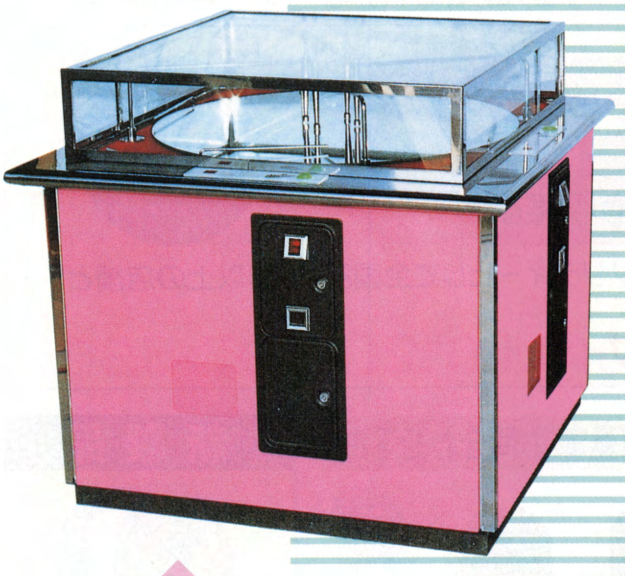
Jumbo Beaber

ジャンボビーバーシリーズ

信頼性が誇り
究極のエレメカプライズマシン。

昭和50年のジャンボビーバー発売以来、
19年もの歳月に渡って蓄積されたノウハウを、惜しみなく注ぎ込みました。
改良されたアーム機構や、心臓部には定評のオリエンタルモーターの採用などにより、
故障知らずのロングライフで、安定した高インカムをお届けします。
また、鮮やかなカラーの筐体は、迫力あるデザインと相まって、
アイキャッチに一役買います。

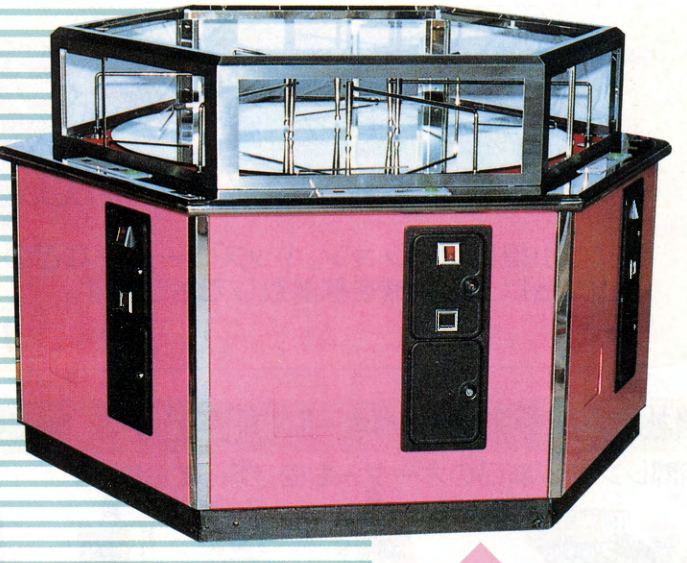
4P Type



少ない場所で効率良く、
インカムを上げたい方に
おすすめの、4人プレイ用タイプ。
定番のスタイルで、集客力抜群です。

W1,030/D1,030/H960(mm)

6P Type



こちら、迫力のボディを身にまとった、
6人プレイ用タイプ。
高稼働率と省スペースを、
バランスよくまとめました。

W1,720/D1,500/H1,120(mm)

GT 岐阜特機株式会社

岐阜市大菅2-78-2
TEL 0582-51-0861・FAX 0582-53-7109

75φカプセル景品を撃ち落とせ!!

安全性、信頼性をクリーンボディに秘めた、インカムUPの為の強力兵器が、いま颯爽と登場。





Capsule Fighter
カプセル・ファイター

安全かつ経済的。
さらにイージーオペレーションで
オペレーターの皆様の強い味方になります。

- ●3丁の銃は固定式で、しかも的に向けないと発射出来ない為、安心して使用出来ます。
- ●ゴム弾(15㎜φ)の為、発射はより本物に近い感触を味わえます。
- ●キャスター付の為移動は簡単。
- ●設置組立て作業は2人で10分とクイックアップ。
- ●自動玉貸機付、自動景品補充式で景品は取出口まで空気圧による自動搬送システム式。

プライズマシンを知り尽した技術力が実現した様々な新機軸!

らくらくメンテナンス



的の景品は **10個×16段**

ストック景品 **10個×20段**

- ●景品補給は手前より出来ますので日々の作業は全て前面にて行えます。
- ●的の景品が落とされると光センサーにより検知し自動的にストック景品が補充されます。しかも弾はゴム製で安全、繰り返し使えて経済的です。

オリジナル75φカラーカプセル使用



- ●光センサー検知を確実にするため75φオリジナルハーフカラーカプセルを使用します。
- ●ハーフカラーカプセルはピンク、ブルー、レッド、パープル、白の5色を各色114個、計570個単位でご用意しております。

寸法:長さ2,700㎜/幅1,200㎜/高さ1,800㎜　重さ:350kg　※外観・仕様は予告なく変更することがございます。

●総発売元

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本　社	〒146 東京都大田区矢口2-1-21	TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京)	〒146 東京都大田区多摩川2-8-5	TEL 03(3756)2311(大代)
販売二部(大阪)	〒564 大阪府吹田市江の木町20-10	TEL 06(338)3511(代)

●製造元

岐阜特機株式会社

岐阜市大菅2-78-2
TEL.0582(51)0861 FAX.0582(53)7109

ホットな笑顔が集まります!!



冬あったか、かわいさ1番!!

ほんわかざぶとん **いねむりっこ**

4種92個　※試作品の為変更される場合があります。



親子2代のワンタンメンたちぃ～♪

エースコックの子豚(こぶた)ちゃん

(ぬいぐるみ4種、クッション1種)100個入

￥30,000　©エースコック㈱・企画プラッツ

※試作品の為変更される場合があります。



りゅっく・ばっぐ・どっぐ



背中のりゅっくに
小物が入れられます!!

SUPER BOMBER MAN

実用性バッチリの
貯金箱になった
超人気キャラ



スーパーボンバーマンコインバンク

4種100個　©1993 HUDSON SOFT



まるまる、ころころ
い～っぱいの動物達
の中から、厳選された
高品質アイテムを
お届け致します。

まるまる動物園シリーズ

9種90個　￥27,000

GoGo!

今年もさらに
大活躍!



GO!GO!スタジアム

4種 92個入



かわいいぬいぐるみが
盛りだくさん!

大奉仕セット

100個　￥16,800

ハートの込もったアイテムには



【バラエティーセット】 100個￥30,000



【毛皮シッポキーホルダー】 100個￥23,000



【スイートジュエリーファッション】 100個￥30,000



【おたのしみセット】 100個￥16,000



【パノラマカメラ】 4種 100個



【スペシャルDXアクセサリー】100個￥25,000



【100φカプセル用景品】 100個



【ゴールドキーホルダー】 4種100個￥23,000



【ファッション時計セット】100個￥25,000

企画製造・総発売元

NAVIS ナビス産業株式会社

本社：〒593 大阪府堺市草部119番3号

TEL.0722(72)5933 FAX.0722(72)5934

NAVIS INDUSTRY CO., LTD

ナビス・オリジナルタッグは品質保証と信頼の安心マークです。自信を持ってオススメします。


ボンボンボン、ボンバーマン
激爆、猛爆、勝負でボン!!
一発爆転
痛快!!爆烈アクション対戦パズル!!
近日発売
ぱにっく
ボンバーマン
ボンバー


URBAN
REAL TIME BACK UP DEPOT.
ほしいものを、今すぐ、お手元へ。
★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします──。
最強コンビの司会が加わったニューバージョン
早押しクイズ グランドチャンピオン大会
SIZE:(㎜)
H1,835×W955×D1,035
㈱ジャレコ
デイトナGP(仮称)
DAYTONA GP
最先端のCG技術でリアルさを追求したスーパーレースシミュレーション!
㈱セガ・エンタープライゼス
NEW LINE UP
SUPER CHALLENGE SHOOT
スーパーチャレンジシュート
くねくね動くゴールへ狙いを定めてシュート!
景品カプセルはぬいぐるみも入るビッグサイズ
AMUSEMENT TAKARA
SIZE:(㎜)
H2,120(パトライト含む)×W1,000×D1,440
㈱タカラアミューズメント
F-1ワールドレーシング
F1 WORLD RACING
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1993 KONAMI All rights reserved.
Licensed by FOCA to FUJI TEREVISION.
F-1マスメダルゲームついに登場!!
SIZE:(㎜)
H2,300×W2,500×D3,500
コナミ㈱
ゆうゆうはくしょ
幽遊白書 霊撃ルーレット
BANPRESTO
©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
超人気の幽遊白書がスケボー機になった
景品はキッズに人気のジャンボカード
SIZE:(㎜)
H1,460×W450×D450
㈱バンプレスト
ストリートファイターII X
スーパーコンボの技をみがけ!遂にストII X(エックス)が登場
SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge
㈱カプコン
©CAPCOM 1991,1993,1994
ファイターズヒストリーダイナマイト
新キャラも加わりネオジオでさらに燃えあがる対戦格闘!
NEO GEO
データイースト㈱
ネビュラスレイ
ハイパー3Dエフェクトの美しさ!
©㈱ナムコ
スーパーバレー'94
バレーゲームの定番作が、グッと強力新モードも加え新登場!
NEO GEO
㈱タイトー
©VIDEO SYSTEM 1994
ぬいぐるみクローズアップ
★景品の価格はOP価格@¥300程度以下です。
▶コングブラザーズ
6種類各12個(72個)セット
▶ミンクキーホルダーセット
8種類各8個(64個)セット
BANPRESTO
とるとるTシャツ オバケのQ太郎
㈱バンプレスト
©藤子・小学館・テレビ朝日
BANPRESTO
セーラームーンR II
㈱バンプレスト
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL 03(3590)4151 FAX 03(3590)0374

テイトナGP(仮称)

㈱セガ・エンタープライゼス

DAYTONA GP 究極のバーチャルリアリティ・レース!



先進の3D C.G.ボード"MODEL2"搭載!
ハイスピード・スーパーリアル・レースシミュレーション!

本格ポリゴンレーシング第2弾。スピード世界一のデイトナを走り抜けろ!

先進度	★★★★★
V.R度	★★★★★

あなたのお声がかかるのを待っています…

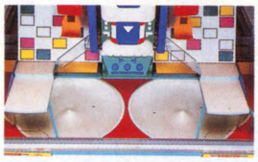
©㈱ナムコ

new SWEET FACTORY™

ニュースウィートファクトリー

ダブルターンテーブル採用により
更に扱い易く、耐久性抜群!





景品の形・大きさを選ばないので、使い方ひろがる!

新採用Wターンテーブルで景品の回転も早くイラつかない。お客様大満足!

信頼度	★★★★★
貢献度	★★★★★

スーパーストリートファイターIIX

㈱カプコン

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge



スト II 新時代!!
スーパーコンボに、すべてをかけろ。
(一発逆転究極連続技)

怒濤の勢い、破竹の快進撃シリーズ第5弾。映画公開で今年も乗り切る!

超越度	★★★★★
認知度	★★★★★

株式会社アミューズ オリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271(代) FAX 03(3949)1122

株式会社 ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335



ファイターズヒストリーダイナマイト
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE™
NEO GEO
あの闘いから1年…
今、新たな闘志が目を覚ます!!
前作から1年を経てNEO･GEOに復活/カルノフも使えてマニア感涙の第2弾
デコ度 ★★★★★
体汗度 ★★★★★
データイースト㈱
ワールドヒーローズ2ジェット
WORLD HEROES 2 JET
NEO GEO
神は拳の中にいる!!
まじめのようで妙なキャラクターがいっぱい登場するカルト度満点格闘ゲーム
快作度 ★★★★★
快楽度 ★★★★★
㈱エーディーケイ
㈱エス・エヌ・ケイ
あなたのロケを満足させる夢の商品達が
㈱タイトー
UNDER FIRE
アンダー・ファイアー
マシンガンをぶっぱなせ!
DAMAGE
街にあふれる暴徒を鎮圧して市民を守れガンシューティング元祖の放つ決定版/
破壊度 ★★★★★
継続度 ★★★★★
ゴルフィンググレイツ
GOLFING GREATS 2
© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーリアルグラフィック極まる。
独自の3次元演算CGでプレイヤーを驚嘆されたゴルフィンググレイツの第2弾/
緻密度 ★★★★★
臨場度 ★★★★★
コナミ㈱
株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271㈹ FAX 03(3949)1122
株式会社ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL･044-433-8331 FAX･044-433-8335



かい春はすぐそこに!
AMUSE
NEO AMUSEMENT
マイペット3
●22〜23cm/10種/100個入り
©AMUSE CO., LTD.
OP価格 @¥300程度以下です。
タッグ付
NEW
3月下旬
発売予定
予約受付中
キャプテンゴリラ
●20cm/5種/80個入り ©AMUSE CO., LTD. OP価格 @¥300程度以下です。
ブラブラ隊
●20〜30cm/5種/100個入り
©AMUSE CO., LTD.
OP価格 ¥30,000
タッグ付
台とか棒とかにくっついてブラブラしちゃうぞ!
NEW
クリスタル国に伝わるすべての力を司る伝説のクリスタルを狙って、王国を襲ったダークリス軍。王国とクリスタルを悪の手から守るべく、クリスタル戦士が立ち上がった。今、クリスタル戦士とダークリス軍の熾烈な捜索の冒険がはじまった。
クリスタル伝説
●18〜20cm/9種/100個入り ©AMUSE CO., LTD.
OP価格 ¥30,000
タッグ付
TIME 02'22"66
LAP 01'05"87
F.LAP 01'05"87
BODY
SUS
BRAKE
T.N
ENGINE
STAFF
DRIVER
F1 LAP
●20Cm/10種/100個入り
©Winwood
OP価格 ¥30,000
らんらん!
アニマルポーチ
かわいいアニマルポーチ。おなかにチョコレートをつめればプレゼントにもピッタリ!!
●20cm/10種/100個入り ©AMUSE CO., LTD.
OP価格 ¥30,000
各専用パッケージ入り
ツインキーメルファン
●11〜13cm/5種/100個入り
©AMUSE CO., LTD.
OP価格 ¥30,000
NEW
好評につき完売!
4月中旬
再発売
予約受付中
マザー&チルドレンS
●19〜22cm/10種/100個入り
©AMUSE CO., LTD.
タッグ付
OP価格@¥300程度以下です。
●全国送料元払いサービス(沖縄は一部負担となります。)
AMUSE
TEL.03-3802-8041 株式会社 アミューズ
FAX.03-3802-8058 東京都荒川区東日暮里2-14-4

NEO AMUSEMENT

お求めはお近くのアミューズ商品取扱代理店までどうぞ。

アミューズはここに、あった



OFFICIALLY LICENSED
U.S. COLLEGE
COLLECTION

この商品は、アメリカのキャンパスライフをコンセプトにデザインされたU.S.カレッジコレクションの正規ライセンス商品です。米国CEI社との契約締結により、厳重な品質管理の下で生産されたものです。



3月下旬
発売予定
予約受付中

タッグ付

USカレッジ·ベアー ●24cm/4種/100個入り
LICENSED BY THE U.S.COLLEGE THRU CEI
OP価格 @￥300程度以下です。
※写真のボールはアソートに含まれません。ダミー撮影の為、デザイン・仕様等に若干の変更が生じる場合があります。

USカレッジ
ボールセット
●12～18cm/12種/100個入り
LICENSED BY THE U.S.COLLEGE THRU CEI
OP価格 ￥26,000

平成 BIG 天才バカボン



BIG平成天才バカボン ●19～20cm/6種/100個入り
© フジオプロ・講談社・スタジオぴえろ
OP価格 ￥30,000

NEW ザ·ゴリラーズ

好評につき完売!

4月中旬
再発売
予約受付中



●20cm/5種/80個入り © AMUSE CO., LTD. OP価格 ￥24,000

好評につき完売!

4月中旬
入荷予定
予約受付中

ロマンチック物語
Sweet color



●19～20cm/6種/100個入り © AMUSE CO., LTD.
OP価格 ￥30,000



アニマルベル ビックフット!

●21～23cm/6種/80個入り © AMUSE CO., LTD.
OP価格@￥300程度以下です。

りんりん! ツーリングポーチ

いっしょにサイクリングにつれてってネ!!



タッグ付

●18～20cm/5種/100個入り © AMUSE CO., LTD.
OP価格 ￥30,000

sigma **NEW PRODUCTS INFORMATION**

SINGLE PLAYER GAME

豊富なバリエーションが楽しい

メカスロットに、新シリーズ登場!

MECH. SLOT

●メカスロット





新フィーチャー

フリーゲームが
設置各店で、
人気急上昇中!!
8ウェイズを凌ぐ
インカムを記録!!

DOUBLE CHERRIES
ダブル チェリー

MECH.5REEL WD 5LP005

NOW PLAYING
ナウ プレイイング

MECH.5REEL WD 5CM009

■寸法:W540mm×D504mm×H1,164mm ■重量:79.5kg ■使用メダルサイズ:5¢、25¢ ■消費電力:300W

キッズに優しいスモールサイズでも、
楽しさ・興奮はそのまま、
ファミリー向け店舗に最適です。

PENNY KIDS

ペニーキッズ(8人用メダルプッシャーゲーム)



■寸法:W1,637mm×D1,092mm×H1,660mm ■重量:260kg

宇宙カプセル6

4人用/スリリングなカプセルレース



■寸法:W1,200mm×D1,140mm×H1,015mm
■重量:210kg 富士電子工業㈱製

一気に2倍のラッキーレースで
ハラハラドキドキ!
大どんでん返しのおもしろさ!!

株式会社 シグマ

AM機器事業本部 〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.03-3486-5751(販売部直通) FAX.03-3486-5770
AM機器事業本部大阪営業所 〒532 大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル
TEL.06-302-2239 FAX.06-302-1332

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

FIRE DRAGON
ファイアードラゴン

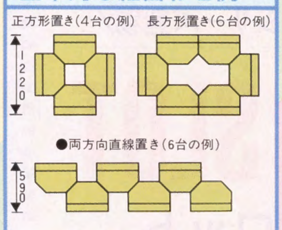
〝ドラゴンフィーバー〟シリーズの
新しい仲間!!
今、全国で大活躍中です。



寸法：H 1550×W 630×D 450(mm)

「六角筐体」だから、こんなレイアウトが可能です!

新型「六角筐体」による基本的な組合わせ例





〈パチンコメダル機共通仕様〉
●サイズ＝(六角筐体)幅630mm×奥行450mm×高さ1,553mm ●ホッパー容量600枚(25セントメダル)※5セントメダルの場合は800枚 ●電源AC 100V 消費電力70W ●外部電源装置使用(〒61-14569)

FIRE QUEEN
ファイアークイーン

NEWタイプの
パチンコメダル機



寸法：H 1,553×W 630×D 450(mm) ●メダル・100円の2WAY ●消費電力：70W外部電源装置

STRIKER
ビンゴタイプ
ストライカー

見ればわかるゲーム性。

アップライト部の窓からプライズ(75φ)が見えます。

TILT機能付き。



● 外形寸法：H1,500×W570×D800(mm) ● 重量：71.5kg
● プレイ料金：100円 1～3PLAY ● 外部電源 〒61-14569 昭和技研工業(有)

フラワー7 II
Flower 7 II

M型(メダル払出しタイプ)

好評!ビッグボーナスに夢中



左のいずれかのラインが出来上がると、製品上部のLEDが点灯。フラワーの文字が完成すると、メダル最高50枚払い出し(切換え可能)



● メダル、10円、100円の3WAY
寸法：H 1,570×W 630×D 545(mm) 消費電力：75W 〒61-14829

ニンジャどろんパ



穴あきビニールボールを
ぶつけて、忍者を落とすと、
殿様から〝ごほうび〟が!!

● 幅1,100/奥行き2,413/高さ2,360mm
● 直径80m/m円筒型ケース使用 (株)カトウ製作所

ドリームチャンス

● クレーン機との併設で効果を発揮!
● 簡単操作が魅力のプライズゲーム



寸法：H 1,700×W 700×D 600(mm)
消費電力：150W 〒61-14569
昭和技研工業(有)

通信機能搭載レーシングゲーム
FINAL LAP R
ファイナルラップR

全てが進化、
噂の「R」現わる!





最大8シートまで通信可能

SD● 寸法：W 1,230×D 1,660×H 1,900(mm) ● 重量：252kg ● 消費電力：300W
● 〒95-4664 ※筐体は前後分割可能です。 Ⓒ(株)ナムコ
Licensed by FOCA to Fuji Television

TGM 株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745


より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。
リッジレーサー
RIDGE RACER TM
リアルを超えた超リアル
革命的！世界初システム22搭載
namco namco
仕様●寸法：W1,200×D1,920×H2,000(mm)●重量：350kg
●消費電力：301W●〒95-4689
※筐体は前後分割可能です。
Ⓒ㈱ナムコ
モックンゴルフ
ロケのすき間をうめる
ミニミニサイズ！
●W1,100×D850×H1,500(mm) ●消費電力：AC100V200W
●〒91-48422
㈱トーゴ
DAYTONA
デイトナGP
(仮称)
GP
究極のバーチャルリアリティ・レース！
MODEL2搭載
㈱セガ・エンタープライゼス
Virtua Fighter
バーチャファイター
3DリアルタイムCGの
パワー炸裂!!
㈱セガ・エンタープライゼス
どうぶつグランプリ!
© 1993 KONAMI All rights reserved.
僕たちと一緒に走ろうよ!!
●1,630(W)×1,060(D)×1,060(H)(mm)●約220kg
●金庫容量：25¢メダル1000枚
コナミ㈱
BASKET STADIUM W
バスケットスタジアム ダブル
スポーツゲームの決定版!!
1,350(W)×2,400(D)×2,500(H) 〒91-43829
©TASKO
ニュー・ユーフォー・キャッチャー
NEW UFO CATCHER
2機種そろって
ロケを選ばず！
㈱セガ・エンタープライゼス
ニューユーフォーキャッチャーミニ
RACIN' FORCE
レーシング フォース
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
白熱ポップで愉快なバトルレース
コナミ㈱
ワニワニパニック
おなじみ！
体汗激打マシーン
Ⓒ㈱ナムコ
TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

もう1度!!

ご来場
ありがとうございました



良品印 SYSTEM SERVICE



まるの内商事 今どきのOL ビジネス編
(20㎝)(5種/100個入)　予価30,000円

オ〜レ オ〜レ



コカ・コーラリーグ
(17㎝)(10種/100個入)　OP価格30,000円
Coca-Cola



パタリロ!
(18㎝)(5種/100個入)
OP価格29,500円
©魔夜峰央、白泉社、フジテレビ、東映動画



さんまのナンでもダービー マスコット ドンピー
(21㎝)(4種/100個入)　OP価格30,000円
©リップ・テレビ朝日

タイニー・トゥーン アドベンチャーズ™



(19㎝)(5種/100個入)OP価格30,000円
The TINY TOON ADVENTURES name, characters, character names and all related indicia are trademarks of Warner Bros., A Time Warner Entertainment Company ©1992

INFORMATION

オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造から、ゲーム景品用や販促用のものまで、ぬいぐるみに関することでしたら何でもご相談下さい。少量の発注も承ります。また、掲載商品の他にも、各種取り扱っております。

●高級アクセサリーハートシリーズ(100コ入)
掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。



©高円寺　BORD・DE・LA・MER

●プロミスリング(ミサンガ)
(500コ入)OP価格29,800円



●ボール付シューズキーホルダー
(4種/100個入)OP価格25,000円



●各種取り揃えてます●
◆キャンディーお菓子各種
◆カプセル景品各種
◆セット各種

●消費税は別、一部離島を除き送料は元払いです。



© Nintendo

とるとるキャッチャー
好評発売中
●ドラゴンボールZ3
●ウルトラマン2
●ハクション大魔王
●ムーミン3
●ウゴウゴルーガ
●ヒーローカート
●かってにシロクマ
●仮面ライダー3
●ぼのぼの
●キャラクタースリッパ ムーミン

※OP価格@¥300程度以下です。

協賛　YUJIN TOMYグループ　株式会社ユージン

'94年度版カタログ、請求はシステムサービス㈱までどうぞ…。
ご注文、お問い合せもお気軽にどうぞ。

品質と安全をお届けする
キャッチメイト
シリーズ

A.O.Uショウ

システムブースの感動を



ボクまんまデスTシャツ
フリーサイズ(5種/100個入) OP価格30,000円
©関西テレビ・ラック



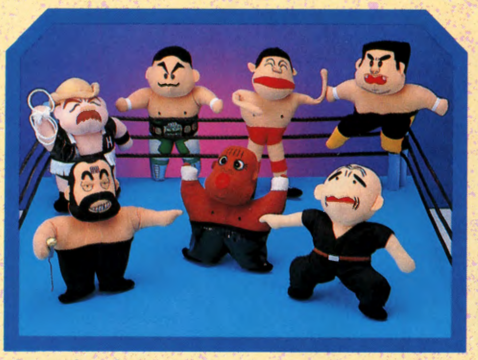
まんまちゃんおでかけセット
(4種/100個入) OP価格30,000円
©関西テレビ・ラック



アタゴオル物語〜星の街カーニバル編〜
(22cm)(5種/100個入) OP価格30,000円
©Hiroshi MASUMURA、コミック・バーガー



ベティー・ブープスペシャル
(18cm)(5種/100個入) OP価格30,000円
©1985 King Features Syndicate, Inc./Fleischer Studios, INC.



全日本プロレス
(17cm)(7種/100個入)OP価格30,000円
©全日本プロレス株式会社/株式会社ジャイアントサービス/株式会社シグマ



ジャングルリング第2弾 オールスターシリーズ
(17cm)(6種/100個入)OP価格30,000円
©ジャングルリング/株式会社・ダブル・エー・アール/株式会社UWFインターナショナル/株式会社プロフェッショナルレスリング藤原組



MLB(メジャーリーグベースボール)
(18cm)(5種/100個入)OP価格30,000円
JUN Planning Co., INC. ©MLBIP 1993

企画・発売
総販売代理店
SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
システムサービス株式会社
〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL.03(3956)3181 FAX.03(3956)3699

ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。

THE野球拳

ニューソフト PART 21 発売中



NEW25吋アップライト筐体
■サイズ:W635/D710/H1,580mm

提案その1

ゲーム場、ゲームコーナーその他の、ちょっとした空きスペースでも高稼働!

旅館・健康ランド・サウナ・カラオケBOXのロビー…etc

最新作 Part 21 好評発売中!!



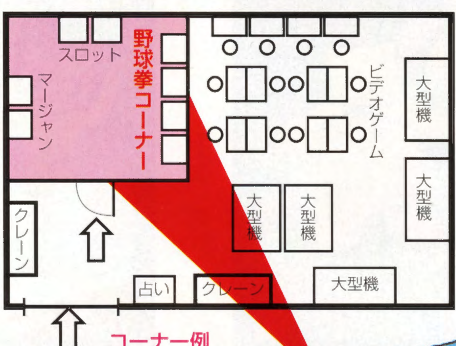
宴会くん ENKAI KUN



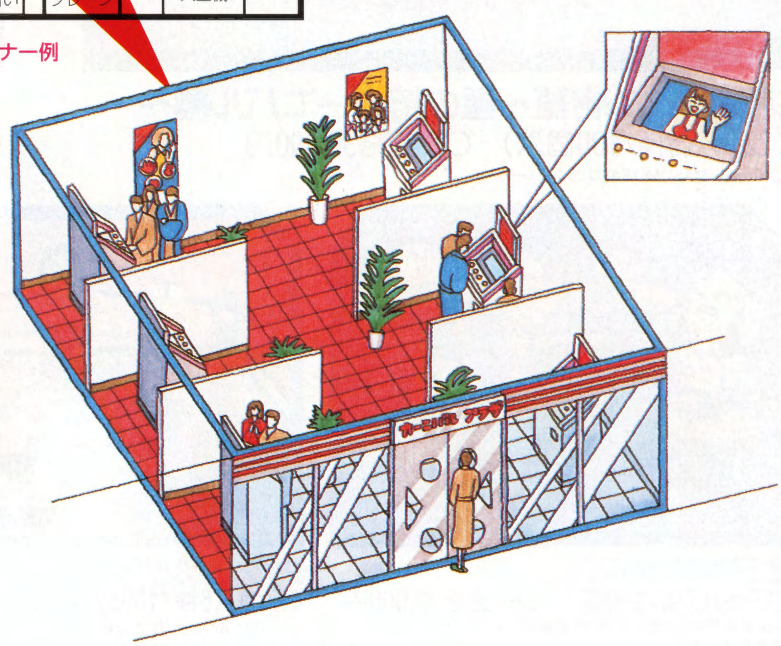
たとえば
● 居酒屋
● スナック
● 旅館 etc

好評発売中

様々なロケに対応!!



コーナー例



提案その2

「THE野球拳」で大人向けゲームコーナーを併設!
ニューアイデアがロケーションに活気を与えます。

NEW 株式会社ジャトレ

〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL03(3239)4731・FAX03(3239)4654

FRONTIER

新製品ラインナップ

フロンティア・シリーズ



The grade up joker's wild
グレードアップ ジョーカーズワイルド



The grade up Fruits
グレードアップ フルーツ



Premium poker
プレミアム・ポーカー



Jockeyclub
ジョッキークラブ

メダル投入口はラクラク
連続投入できる
マシンガンタイプ。

●仕様●
〈本体〉H1,000X W500X D620(mm) 〈専用台〉H600 X W700XD600(mm)

メダルゲームの開拓者
フロンティア・シリーズ



●ゲームインストラクションパネル
各種ゲームの説明が簡単にできます。

●ゲームディスプレイシート
各種ゲームに応じて、簡単に取り換え可能です。



●2WAY方式
メダル貸出し機能付(オプション)なので、瞬時にメダル貸出しができ、メダル投入口と合わせて使うと、高インカムが期待できます。

●NEW メダル投入口
メダルを高速連続投入することで、効率的な運営が可能です。

●ゲームコントロールパネル
各種メダルソフトに合せて、簡単に取り換え可能です。



●専用台 カラーマッチングを重視し、本体と一体感をもたせたゲーム専用台

アーケードマシン
ドライブゲームの決定版!

ダッシュGoGoGo!!®

スーパードライブアクション

気分爽快!ズバッと猛ダッシュ!!

- 超スピード感と連続アクションでコースを爆走!
- 子供もOK!ハンドル+2ボタンの簡単操作!
- コンティーニュ機能付きなので、リピート性が高くハイインカムを実現!
- 体力をのこして時間内にゴールすればコースクリヤー!いろいろなアイテムを取りながら全コースクリヤー目ざしてLet's Go!!







●仕様●(mm)
H 1,430 × W 430 × D 560 (ハンドル含むと630mm)

製造開発元

TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
株式会社 太陽自動機
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511㈹ FAX.03(5696)5515

販売代理店

有限会社 サン・ミューズ
sunmuse
〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4
セントラルアベニュー401
TEL.03(5674)2662
FAX.03(5674)2660

魅力十分!! 見逃せない決定版！

GOLDEN·HEXA
☆☆☆☆☆ゴールデン·ヘキサ☆☆☆☆☆



●外形寸法
幅　:1,600mm
奥行:1,525mm
高さ:1,200mm

ジャンボヘキサの圧倒的インカムはそのままで、
スペース効率が大幅にアップしました。
ø1,100の大型センターテーブルや、
未来型センターファンタジーライトが、雰囲気を盛り上げます。
コンパネ部は、メンテナンス性を向上させました。
ø80の景品ケースも使用可能。使用景品の幅がひろがります。



戦国忍者くん

ルーレットの革命児
3ウェイ方式で登場

外形寸法：
幅　630mm 奥行 400mm
高さ 1,540mm 重量 40kg



ジャンボツインDX

大きいサイズの
カプセル収納可能！

●外形寸法
幅　:1,240mm
奥行:1,240mm
高さ:1,210mm
重量:130kg



もしもし！いるかな

えらんだ動物とお話
ができれば、楽しい
おみやげが当るよ！

外形寸法：
幅　745mm 奥行 500mm
高さ 1,350mm 重量 60kg

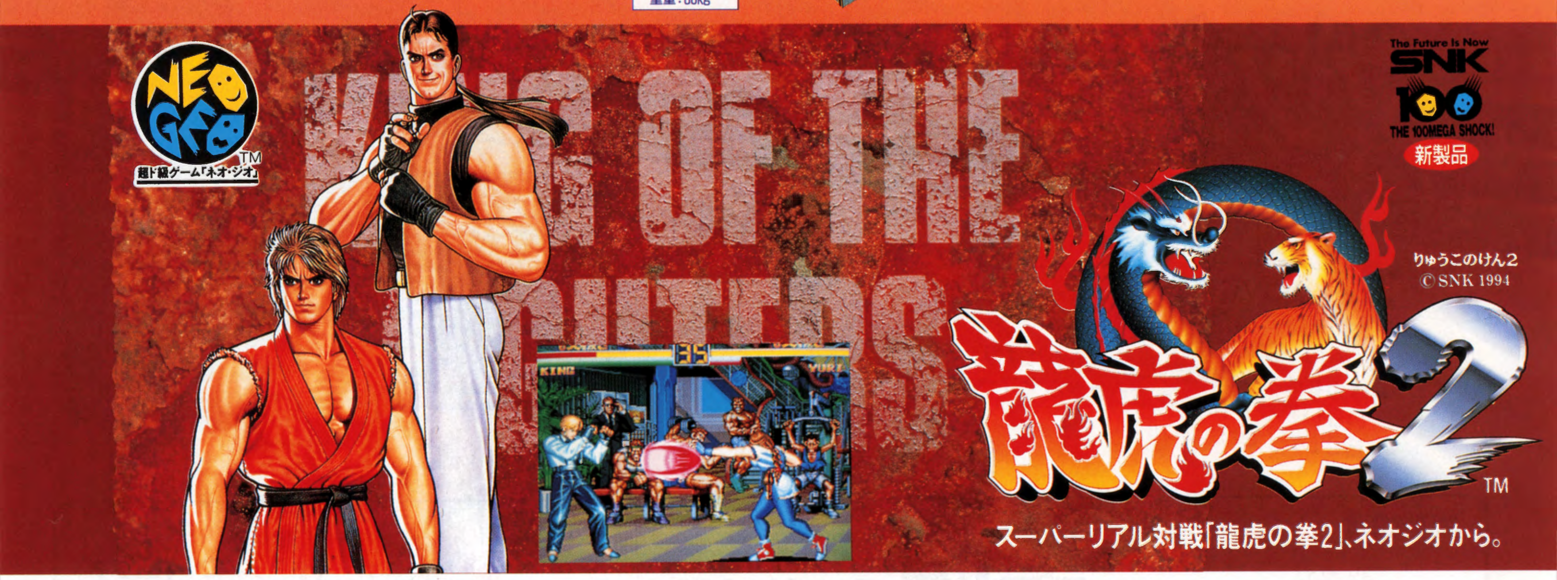




NEWラッキークレーン

さらに使いやすくなって新登場！
ラッキーチャンス機能付き

●外形寸法
幅　: 670mm
奥行:1,160mm
高さ: 820mm
重量:80kg



YUBIS

本　　社 / 東大阪市川俣3－1－35 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
東京営業所 / 東京都台東区東上野1－24－4 〒110 ☎(03)3837-3884 FAX(03)3837-3887
福岡営業所 / 福岡市中央区大名2－3－2 〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
特　販　部 / 東京都台東区東上野1－13－15 〒110 ☎(03)3837-3869 FAX(03)3837-3867
アーバン·トップビル5F 501号

面白さ満点のアイテム達が勢ぞろい

デイトナGP（仮称）

ハイパースピード・スーパーリアル
レースシミュレーション!



㈱セガ・エンタープライゼス

リッジレーサーTM

超パノラマ・超ワイドの迫力!



Ⓒ㈱ナムコ

アンダーファイアー

マシンガンを
ぶっぱなせ!





㈱タイトー

ファイターズヒストリーダイナマイト

あの闘いから1年…今、新たな闘志が目を覚ます!!
もちろん2人対戦可能!





データイースト㈱

幽遊白書 霊撃ルーレット

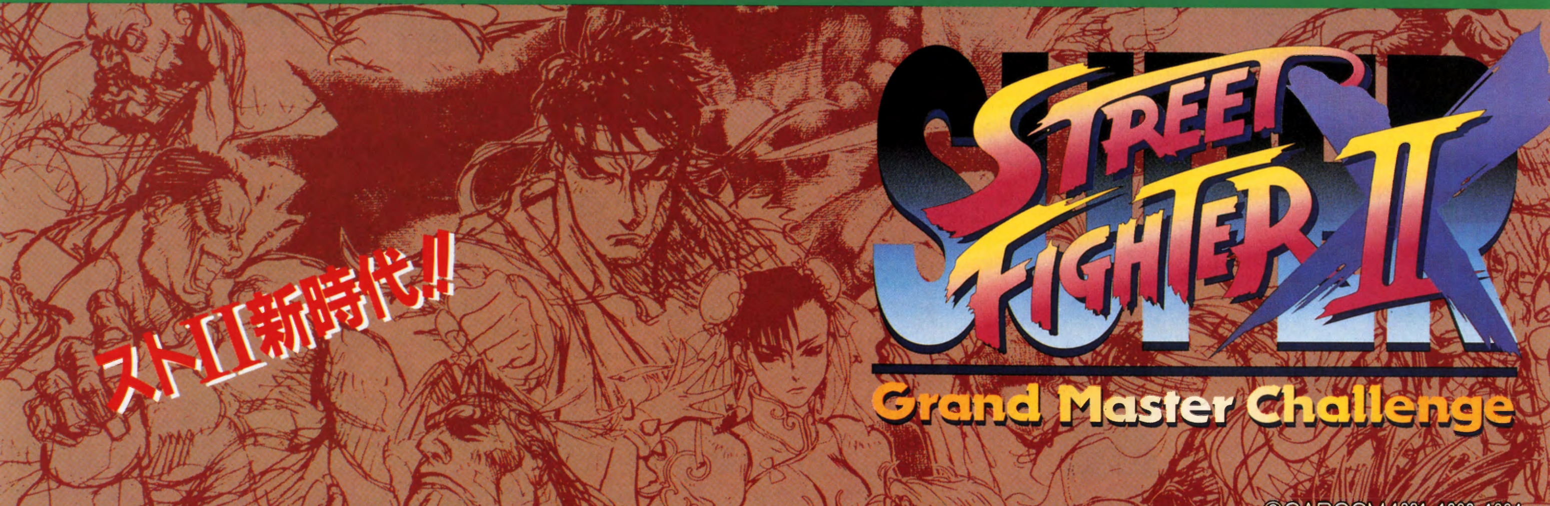
超人気キャラクターが
ジャンボカードになった

BANPRESTO

Ⓒ冨樫義博/集英社
フジテレビ・スタジオぴえろ



㈱バンプレスト



YUBIS

本　　社/東大阪市川俣3−1−35　〒577 ☎(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
東京営業所/東京都台東区東上野1−24−4　〒110 ☎(03)3837-3884 FAX(03)3837-3887
福岡営業所/福岡市中央区大名2−3−2　〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
特　販　部/東京都台東区東上野1−13−15　〒110 ☎(03)3837-3869 FAX(03)3837-3867
アーバン・トップビル5F501号

動物(アニマル)オモシロ新作コレクション



●掲載商品は試作品で一部異なります

えとランド マスコット

SIZE：9cm、12アイテム
1カートン 120個入
OP価格 ¥19,800



※セットにティッシュは含まれません

ぺったんこ アニマルズ

SIZE：22cm、4アイテム
1カートン 100個入
OP価格 ¥29,800



ペンケースとして使用できる実用派。

サファリ ペンランド

SIZE：20×12cm 100個　OP価格 ¥26,800



かわいい動物のフォトスタンドです。

プリティー メモリーズ

SIZE：19cm、100個　OP価格 ¥30,000



これはおしゃれ!! アニマル・タオルかけ

かけてネ！ アニマルズ

SIZE：18cm、100個　OP価格 ¥26,800



とってもプリティー大人気定番商品。

ファンシー アニマル

SIZE：21cm、100個　OP価格 ¥30,000

企画・製造元
YUWORLD
株式会社 ユウワールド
〒543 大阪市天王寺区空堀町13-24
TEL 06(765)3055 FAX 06(765)0027

発売元
YUBIS
株式会社 ユウビス
〒577 東大阪市川俣3-1-35
TEL 06(787)1881 FAX 06(787)1952
(景品部直通) TEL 06(784)9450 FAX 06(787)9451



METRO
だるま道場
1Pプレイで
修業にはげめ！
対戦プレイで
真剣勝負
とりで
牌砦II
仇討外伝
ADAUCHI GAIDEN
牌砦IIをお買上げ
の方にはロム交換
いたします。
ひとりでプレイ
ふたりで対戦
プレート柄が選択できます
仇敵を
葬れ！
©1994 METRO CORPORATION
株式会社メトロ
〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目17-18 新大阪ビル東館
TEL 06(370)3790 FAX 06(370)3793


SEGA
DAYTONA GP
デイトナGP
(仮称)
究極のバーチャルリアリティ・レース!
JURASSIC PARK
Jurassic Park TM & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.
ジュラシック・パーク
恐竜たちの暴走をくい止めろ!!
H1,850×W1,220×D1,810m/m
〒95-4887
SHINRI TESUTO
それいけ×ココロジー2
「心理テスト&性格調査」のNEWタイプ!!
H1,950×W780×D980m/m
〒95-3886
©SEGA 1993 ©IVS
協力:ディ・メーレ
PAIR MATCH HOCKEY
ペアマッチホッケー
ワイドなフィールドのダブルス対戦仕様!!
H1,900×W1,750×D2,540m/m
〒91-48661
TO
H1,910×W740×D980m/m
KONAMI
RACIN' FORCE
レーシング フォース
©1993 KONAMI All rights reserved.
ポップで愉快な白熱バトルレース
ファンキーモンキーウッキッキー!!
バナナを取られないようにコンガを打て!
©1993 KONAMI All rights reserved.
F-1ワールドレーシング
F1 WORLD RACING
エフ・ワン・マスメダルゲームついに登場!!
H2,300×W2,500×D3,500m/m
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1993 KONAMI All rights reserved
Licensed by FOCA to FUJI TEREVISION
GOLFING GREATS 2
ゴルフィング グレイツ
コナミオリジナルPCB
「システムGX」採用
ルヴイ
鹿山2丁目47番地
FAX052(891)0909
スーパー アドバイザー!!


namco
リッジレーサーSD
RIDGE RACER
この現実感を体験して欲しい
H 1,870×W 790×D 1,630㎜
〒95-4664
ファイナルラップR
FINAL LAP R
全てが進化形
噂のRタイプ現わる!!
H 1,900×W 1,230×D 1,660㎜
〒95-4664
Licensed by FOCA to Fuji Television
ゴジラウォーズ
GODZILLA-WARS
巨大なゴジラで
アイキャッチ抜群!!
H 1,930×W 915×D 2,500㎜
〒91-49385
© 1993 TOHO・TOHOEIGA
Tinkle Pit
ティンクルピット
バトルもいいけど、
アクションもね!
余命検索サービス
X-DAY
エックス ディ
遊ぶ人ほど長寿命
めざせ百五十歳!
H 1,900×W 650×D 750㎜
〒95-4717
PAT. P
NEBULASRAY
ネビュラスレイ
もはや伝説は超えた!!
TAITO
UNDER FIRE
アンダー・ファイアー
マシンガンを
ブッパなせ!!
DAMAGE
スーパーチャレンジシュート
Super CHALLENGE SHOOT
景品カプセルは
ぬいぐるみも入るビッグサイズ!!
H 2,120 (バトライト150㎜含む)×
W 1,000×D 1,440㎜
〒95-4265
The Future Is Now
SNK
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
海賊退治に腕が鳴る!!
リアル ファイト フットボール
得点王2
ゴールの向こうに"世界"
が見える。
100 THE 100MEGA SHOCK!
NEO GEO
株式会社エ
〒458 名古屋市緑区
TEL 052(891)9500(代)
アミューズメントスペースの

ATLUS

スーパーマリオカート ドキドキレース

SUPER MARIO KART™
© Nintendo



実走さながらのスリル！
4人同時に遊べるマスメダルゲームの決定版！



誰が勝つか！レースは最後までわからない！



遊び方

5台のマリオカートの1着、2着を予想しメダルを使って投票します。当たれば配当率によりメダルの払い出しを受けられます。最大払い戻し枚数は96枚です。100円投入でメダルに交換します。

仕様：幅1540㎜/奥行1240㎜/高さ1500㎜/重量200㎏/
消費電力100W/入力電圧 AC100V 50/60Hz

発売元 株式会社バンプレスト
販売元 株式会社アトラス

※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。

販売元 ATLUS 株式会社 アトラス
本　　社／〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
TEL 03-3235-7971(販売部直通) FAX 03-3235-4109
関西事業所／〒564 大阪府吹田市泉町1-22-22
TEL 06-338-0121 FAX 06-338-1263

発売元 株式会社バンプレスト

ATLUS

省スペース型
カプセル自動補給機能で
メンテナンスが楽になりました。


カプセルは100個まで
ストックが可能です。


減るごとに1個ずつ
自動補給されます。


アームが作動し
カプセルをキャッチ！




カプセルがガイド
レーンを通って運
び出されます。



今までにない新機構！

2本指のアームでカプセルをすくい取れ！
カプセル自動補給機能を搭載し、補給の手間を省ける新機構。
プライズゲームの真打ち、ここに登場!!

CAPSULE LAND
カプセルランド

©アトラス／NTC

W800×D700×H1,570(mm)　カプセルサイズ：75φ
※アームは金属とアクリルの2種類が付属されます。

愉快なキャラクターの旗揚げゲーム



ぱたぱたぱにっく

★ステレオ音声の 赤あげて 白あげて に合わせ、レバー操作でキャラクターの旗を上げ下げして下さい。

★3ステージをクリアすると、カプセルが出ます。



©アトラス／NTC
SPEC.　W560×D800×H1,600(mm)　　ＯＰ価格 450,000円

Crane Garage
クレーンガレージ



屋外環境からクレーン機を守ります

大変丈夫にできています。だから雨や暴風にも安心。
２ヵ所のロックで防犯機能面にも優れ、安心してご使用頂けます。





シャッターを閉めた状態

スチール製防錆屋外設置使用
W2,000×D1,120×H2,280(mm)(アジャスターを含まず)
©SEGA／やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV
製造元:ユー・ミー　コーポレーション

各社のメーカー商品も取り扱っております。

ATLUS　株式会社 アトラス

本　　社／〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
TEL 03-3235-7971(販売部直通)　FAX 03-3235-4109
関西事業所／〒564 大阪府吹田市泉町1-22-22
TEL 06-338-0121　FAX 06-338-1263

ベストヒット確実

遊のオンパレード

ペアマッチホッケー
PAIR MATCH HOCKEY



ワイドなフィールドのダブルス対戦仕様!2Pプレイ可能。

●外形寸法:幅1,750×奥行2,540×全高1,900㎜
㈱セガ・エンタープライゼス

SUPER CHALLENGE SHOOT
スーパーチャレンジシュート

景品カプセルは、ぬいぐるみも入るビッグサイズ!

AMUSEMENT TAKARA



●外形寸法:幅1,000×奥行1,440×全高2,120㎜(パトライト150㎜含む)
㈱タカラアミューズメント

TOP HUNTER RODDY & CATHY
トップハンター
©SNK 1994



海賊退治に、腕が鳴る!!



㈱エス・エヌ・ケイ

WORLD HEROES 2 JET™
ワールドヒーローズ 2 ジェット

キャラクター2人を加え、16英雄+αの過激なバトルワールドを展開!





開発元:㈱エーディーケイ　発売元:㈱エス・エヌ・ケイ

NEO 19
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE



ネオジオ筐体にニュータイプ誕生!

●外形寸法:幅520×奥行646×全高1,340㎜
㈱エス・エヌ・ケイ

ジャンケンマン福引き



ジャンケンマンに福引きの楽しさをプラス!

●外形寸法:幅600×奥行560×全高1,300㎜
㈱サンワイズ

FACE 株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1−9−8
TEL.03(3372)7766㈹ FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)



FACE フェイスが選ぶ
究極のバーチャルリアリティ・レース!
テイトナGP(仮称)
DAYTONA GP
先進の3D C.G.ボード
"MODEL2"搭載!
ハイスピード・スーパーリアル・
レースシミュレーション!!
(株)セガ・エンタープライゼス
スーパーストリートファイターⅡ X
SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge
©CAPCOM 1991、1993、1994.
ストⅡ新時代!!
スーパーコンボに、
(一発逆転究極連続技)
すべてをかけろ。
(株)カプコン
ビンゴタイプ
STRIKER
ストライカー
★見ればわかるゲーム性。
★アップライトの窓から
プライズ(75φ)が見えます。
★TILT機能付き。
●外形寸法:幅570×奥行800×全高1,500mm
昭和技研工業(有)
UNDER FIRE™
アンダー・ファイアー
マシンガンをぶっぱなせ!
DAMAGE
●外形寸法:幅740×奥行980×全高1,910mm
(株)タイトー
FACE 株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1−9−8
TEL.03(3372)7766(代) FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

オリジナリティーが集客のポイント、他機種との差別化にも……

人気の中心、トーワオリジナルマシン群!!



かつてないコンセプトで登場!!
ビッグスケールの独創マシン。

専用70φカプセル使用

PACHI PACHI JUMBO

パチパチジャンボ

空前絶後の大迫力！70φの特殊専用カプセルに(実用新案出願中)入った景品そのものが盤面を飛びまわります。又、当たった物が手に入るので、ダイレクトな集客効果が期待できます。

〈寸法〉幅1,200㎜×奥行900㎜×高さ1,890㎜　〒91-50352 実用新案出願中

NEW
専用カプセル入り景品発売中!!
●パチパチジャンボ用
●パチパチパラダイス用

専用42φカプセル使用

ビッグな楽しさはそのままで
場所を選ばぬコンパクトさ!!

パチパチジャンボの迫力、楽しさをそのままスケールダウン。専用42φ特殊カプセル(実用新案出願中)に入った景品が盤面を飛びまわる構造もそのまま引き継がれています。

PACHI PACHI PARADISE

パチパチパラダイス

〈寸法〉幅870㎜×奥行700㎜×高さ1,650㎜　〒91-50352 実用新案出願中





75φ カプセル対応

～ハラハラドキドキ～

対決?! ロシアンダイナマイト

Mr.G(ミスター・ジー) GANG or GOLD と真剣勝負

PLAYER　Mr.G

個性豊かに楽しさ爆発!! 動きがゆかいなMr.Gと勝負。勝てば景品がもらえます!!

遊び方

- コインを入れシリンダーをまわします。
- 銃の引き金に指をかけ、音声の指示に従って交互に銃を撃ちあいます。(各6発中、一発だけ弾が入っています)
- 撃った時、弾が入っているとダイナマイトが爆発し、ゲームオーバーとなります。
- Mr.Gが負けるとカプセルが払い出されます。

〈寸法〉幅750㎜×奥行900㎜×高さ1,560㎜(アジャスター付)　実用新案・意匠登録出願中

※製品の内容は予告なしに変更される場合がございます。予めご了承願います。

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区中央1-35-1 毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722


あれから3年。いくつもの亜流が作られながら、
決して越えられることのなかった
シューティングゲームの頂点。
その血統は今も受け継がれています。
そして今年、ついに
「雷電」の名を受け継ぐゲームが登場します。
雷電
ライデン
好評発売中
2人同時プレイ
途中参加可能！
ライデン2
RAIDEN II
TM
◆カタログとポスターをご希望の方は、当社までお申し込み下さい。
◆お問い合わせ先
NSI
株式会社 日本システム
TEL 0422(21)3210
FAX 0422(21)3483
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1−2−3 ボヌールビル2F



21世紀を先取りし、綿密なデーターの分析により、機種等の最も効率的な運用を図り、現状のゲームセンターの活性化を進めます。ご連絡をお待ち申し上げます。

オーナー

新ロケーション展開企画 → 販売 → 新品機械・中古機械 組合せ → 原価購入コストダウン

新ロケーション展開企画 → 管理 → 継続メンテナンス（当社）

内外装アドバイス
継続機種選定入替
人　材　育　成
各種ノウハウ

→ 第2店舗オープンへ

アミューズメントセンター・SC店・カラオケ・ビデオレンタル店・ファミコンショップ・スナック・コンビニエンスストア・健康ランド・ゴルフ練習場・バッティングセンター・etc.
設置場所は無限

- 貴店の立地条件と売上実績に依り、当社より推奨機種を折り返し御連絡申し上げます。
- 他社製品であってもメンテナンス等の御相談を承ります。モニター基盤の故障・修理等も格安に承ります。

迅速組込出荷万全

得点王2



㈱エス・エヌ・ケイ

NEO GEO TM

熱狂!!

アストロシティ



H 1,445×W 750
×D 905（㎜）
㈱セガ・エンタープライゼス

バーチャファイター

多彩!!



㈱セガ・エンタープライゼス

スーパーストリートファイターII X



究極!!

© CAPCOM 1991, 1993, 1994.

ポニーマークIV



H 1,362×W 730
×D 869（㎜）
㈱ジャレコ

スラムダンク

奇跡!!



© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

化粧ポーチ＆ザウルスバッグ



各100コ入 各OP価格 ¥28,000



ニューUFOキャッチャー
©SEGA

五色ゴリラ



120コ入 OP価格 ¥32,000

サッカーボール（大）



直径200㎜

72コ入 OP価格 ¥21,600



スウィートファクトリー
© ㈱ナムコ

サッカーボールカラー（大）



144コ入 OP価格 ¥28,500

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社

NAMIKI TRADING CO., LTD.

東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03（5705）3431（代）・FAX 03（5705）3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当 06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普 1365827 ナミキ商事㈱


新製品
3Dリアル
タイムC.G.
バーチャファイター
㈱セガ・エンタープライゼス
超リアルを体感
リッジレーサー
Ⓒ㈱ナムコ
ヒット間違いなし
スズカ エイトアワーズ2DX
Ⓒ㈱ナムコ
全てが進化
ファイナルラップR
Ⓒ㈱ナムコ
Licensed by FOCA to Fuji Television
アップライト機各種
X-DAY
Ⓒ㈱ナムコ
VS.スーパーキャプテンフラッグ
㈱ジャレコ
早押しクイズ
王座決定戦
㈱ジャレコ
ストライカー
昭和技研工業㈲
ジュニア・サッカー
㈲清水企画
リーサルエンフォーサーズ
コナミ㈱
LETHAL ENFORCERS™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.,LTD.©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
今月特選中古機
ビンゴ サーカス
エキサイティングダービー
ワールドダービー
(8人用)
ジョーカーズワイルド
スーパー8ウェイズ
コトブキ18吋
メダル機各種
スーパー
エレファント
コインパース&
リップケース(インド製)
共に100コ入 OP価格 ¥18,000
ゴールデン・ヘキサ
大平技研工業㈱
シューズキーホルダー
96コ入 OP価格 ¥28,000
ミニハウス
120コ入 OP価格 ¥21,600
ジャンケンマン福引き
㈱サンワイズ
サッカー人形 小銭入れ
192コ入 OP価格 ¥36,000
アミューズメント機器総合商社
SINCE
1974
ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO.,LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431(代)・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.
振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱


エム ジー エム
M・G・M
The President M・G・M
Tokyo Osaka Las Vegas
ラスベガス・ポールソン社・バドジョーンズ社 極東における総合代理店
企画からオープンまでのアドバイザー
ポーカーテーブル
Bud Jones
ビッグシックス
大小テーブル
Paulson DICE & CARD
クラップステーブル
ブラックジャック
デラックステーブル
新発売
豪華ゴールドメダルチップ
ニューデザインも
続々展示中
$1000、$10000も有ります。
M・G・M
チップ各種
豊富なチップ類!
常時在庫50万枚。
※チップは全てラスベガスより直輸入。
ルーレット ノーマル(フルダブル)
〈注〉一部業者が、「金品・有価証券(商品券)等と交換する営業が可能」とのセールスを行っているようですが、上記セールスの内容は違法となります。当社エム・ジー・エムは、風俗営業法を遵守した運営をおすすめしています。
※昨年11月15日より「東京本社移転」、11月22日より「大阪支店開設」致しました。今後共、よろしくお願い致します。
M・G・M CO.,LTD.
●経験と信頼のM・G・Mマークを、お確かめのうえ粗悪品・類似品にご注意ください。
東京本社:〒150 東京都渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオ TEL03-5467-5211代 FAX 03-5467-5217
(営業部・貿易部・経理部・イベント事業部・ディーラーズ スクール)
大阪支店:〒532 大阪市淀川区宮原2-11-9 白鳳ビル1F TEL06-393-7711代 FAX 06-399-5235
製 造 部:〒153 東京都目黒区青葉台3-13-14 フジハイム1F TEL03-3463-6871代 FAX 03-3463-6873
海外事務所:アメリカ ネバタ州 ラスベガス TEL 702-256-8631 FAX 702-256-4173
カタログご請求ください
伊勢丹 isetan 伊勢丹新宿店
Bally バーリーサービス株 大阪本社
TOKYU HANDS 東急ハンズ 各店
博品館 TOY PARK 銀座博品館
Bally バーリーサービス株 東京支社
株式会社 フェイス
M・G・M製品は、左記の各社にて取り扱っております。〈五十音順〉

話題バクハツ！ OAOの自信作。

4月発売予定



© KNOCK＋GREEN CAMEL

製造元 ㈱スクラッチ

EAGLE TOM（イーグル トム）

100個入(5種) OP価格￥30,000



©1992 King Features Syndicate.INC.
©1992 Viacom Int'L
©1976、1988、1990、1992 サンリオCO.LTD.
©1992 Lucas film LTD.
©手塚プロダクション

OAO－2アソートセット

100個入(10種) OP価格￥22,000

※OAO－1アソートセットは完売いたしました。ありがとうございました。

Osaka Amusement Organization
OAO
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合
大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館7F 706号室
TEL.06(263)1381 FAX.06(263)1383

販売店
㈱スクラッチ 〒572 大阪府寝屋川市緑町 1-2 ☎0720(38)1013
メディア商事㈱ 〒578 東大阪市中新聞2丁目13番35号 ☎0729(64)0717
㈱ユウビス 〒577 東大阪市川俣 3丁目1番 35号 ☎06(787)1881

!!



浅草橋ヤング洋品店
100個入(7種)OP価格¥30,000



クリスタルランド
100個入OP価格¥30,000



PETIT ANGE
100個入(4種)OP価格¥30,000



クリスタルアニマルmini
200個入(6種)OP価格¥30,000



ヘビースモーカーズmini
200個入(5種)OP価格¥30,000



3人ピエロ
180個入(3種)OP価格¥25,000



ドレスアップベア
96個入(6種)OP価格¥25,000



レーシングホースⓈ
100個入OP価格¥30,000



アニマルミニ²キーホルダー
100個入OP価格¥25,000



キッカーズキーホルダー
200個入(6種)OP価格¥30,000

風にゆれ、可愛い声でさえずるよ!



モダンペット
96個入 OP価格 ¥28,000

価格、アイデア、断然リード



3月発売予定

わかれてポン!
100個入(5種) 頭70個 下半身30個 OP価格¥30,000



3月発売予定

ご隠居たちの日なたぼっこ
100個入 OP価格¥30,000



3月発売予定

おべんとう巾着〈アニマル編〉
100個入 OP価格¥28,000



4月発売予定

ミニティッシュカバー
100個入(5種) OP価格¥30,000

売 中古機 買
いたします。



100φ 75φ 専用

ニューアームスキル

★コンパクト設計
★ツメの強弱調整自由自在
★ツメの開閉角度が自由自在

W700×D700×H1,800%
シーマ製

SCRATCH® 株式会社スクラッチ
SCRATCH CO.,LTD.
本　　社／〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2 TEL.0720-38-1013 FAX.0720-38-1015
東京営業所／〒120 東京都葛飾区鎌倉3-37-6 TEL.03-3672-6508 FAX.03-3672-7463
振　込　先／大阪銀行 香里支店 普通277945

ROAM ROAD NEWS 3 MAR

ロームロード話題の新企画商品、発売近づく!!

（2面）

アニマル・シリーズ人気最高！



アニマルシリーズ
東の横綱、カッパ

発売以来、大好評のアニマル・シリーズぬいぐるみセットが、依然好調な売れ行きを見せている。
“オレオレ・カッパ”、“アニマル・リーグ”、“アニマル料理人”、“ふてぶて親子”の4種がそれで、Jリーグ人気、グルメ人気などの好影響を受けて全国から注文が殺到している。
各製品とも、キャラクターのとぼけた味が人気の秘密。そのユニークな味わいには、プレイヤーを思わず微笑ませてしまう楽しさが溢れて、ヤングのグループや家族連れが愉快なアニマルたちを手に喜ぶ姿が各地のロケ先で見られている。
Jリーグ、グルメ共にブームの寿命が尽きることは当分なさそう。ロームロード・アニマルシリーズの人気も息の長いものになりそうだ。



料理界の人気者
豚(ブー) 富徳



◯オレオレ・カッパ
100個入り
OP価格は@¥300程度以下です



◯アニマルリーグ 100個入り
OP価格は@￥300円程度以下です。



◯アニマル料理人
100個入り
OP価格は@¥300程度以下です



◯ふてぶて親子
計100個入り（親50個・子供入りきんちゃく50個）
OP価格は@¥300程度以下です。

連載小説
景品の道
第4回

自分の経営するロケばかりか、友人のロケもロームロードのアドバイスを受けて成績を上げ、喜ぶコウジだったが、暫くするとインカムの横ばいが始まった。調べてみると、近くに大型のロケが新規オープンしていたのだ。「ガーン…！」。順調な経営が続くと思ったのも束の間、顧客を取られるのではないかという不安に駆られる毎日がやって来た。



そんなある日、ロームロードのYさんから電話が入った。「新しい商品が入荷しますから、次回はそれを入れたセットをお届けしようと思ってるんですが」。「そうだ！自分にはロームロードという味方があったんだ」。真っ暗な気持ちにパッと灯った希望の光。「その新製品を入れてもらって、それから…」、早速、予算、要望を伝えて、オリジナルセットを発注するコウジであった。……つづく

株式会社 ロームロード
〒259-01　神奈川県湘南二宮町中里722-2
振込先:中部銀行平塚支店［普通］122199　㈱ロームロード　日曜・祝日・第1、第3土曜休
TEL 0463(71)9902
FAX 0463(73)2097

人気商品&新製品

この春、女性に喜ばれるクレーン用景品2種をご紹介する。

一つは、コンパクトなポーチを揃えた"クラッシーポーチ"。景品と言ってしまうのが惜しい高品質なつくりで、実用性も十分。デザインもお洒落で、ちょっとした外出にピッタリ。色はオリーブで、シックな雰囲気だ。

もう一つは、名前入りキーホルダー、ネックレスを集めた"ネーム・セット"。ロケット部分がファーストネームを刻印したプレートになっており、ネームの種類も多数。さらに女性のハートをキャッチする"幸運を呼ぶ香り"も付いて魅力十分だ。



○クラッシーポーチ
100個入り
OP価格は@￥300円程度以下です。

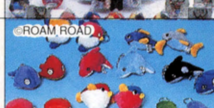


○ネーム・セット
100個入り
OP価格￥10,000

※10セット以上お買い求めのお客様にはベスト価格にてご奉仕いたします。お問い合わせ下さい。

不況風を吹き飛ばす会心の新企画、4月続々登場！乞う御期待!!

プライズマシン機種タイプ別人気商品

75φカプセル用景品				順位	スコープ用景品			
Jサッカーセット 堂々の、2ヵ月連続1位。	50個入りOP価格	￥9,000		1	**スーパーLUCKらくセット** 全景品がカプセル入り。手間要らずで楽々。	100個入りOP価格	￥18,000	
ネームセット 幸運呼ぶ香りが、人気の秘密。	100個入りOP価格	￥10,000		2	**美石セット** 安定人気で、依然上位にランキング。	50個入りOP価格	￥13,000	
PRセット ビジネスマンの喜ぶ実用品多数。	50個入りOP価格	￥15,000		3	**開運セットⅡ** 今、占いブーム。だから、開運セット！	100個入りOP価格	￥16,000	
美石セット 美しい石のパワーが幸せを招く。	50個入りOP価格	￥13,000		4	**スコープセット** 特に、スコープ用に集めたキャラクター商品、アクセサリー、他。	100個入りOP価格	￥13,500	
スーパーマリンブラザーズキーホルダータイプ イルカやタコ、イカのぬいぐるみキーホルダーセット。	100個入りOP価格	￥20,000		5	**喜遊人（キュート）セット** 楽しさがアピール。長期安定人気。	100個入りOP価格	￥18,000	

ロームの声



○当社ではAM用景品に対する皆様の声を広く募集しております。ご意見、ご要望、お考えなどお持ちの方は当社宛てFAXでお送り下さい。声をお寄せ下さった方に、毎月抽選で当社オリジナル商品をお贈り致します。

専用FAXナンバー　0463（71）0057

○このシールが貼ってある商品は、当社のオリジナル商品です。

○全商品ともカップ入り、1個当たり20円アップでご用意致しております。

○各セット内容で単品売り可能なアイテムも多数ご用意しておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。○セット内容は若干変更する場合がございますので、予めご了承下さい。


ペアマッチホッケー
㈱セガ・エンタープライゼス
デイトナGP(仮称)
リッジレーサー
TM
Ⓒ㈱ナムコ
ジュラシックパーク
JURASSIC PARK
Jurassic Park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc
コングフォール
KONGFALL
剛球伝説
PITCH IN 2
ティンクルピット
コナミ㈱
ゴルフィンググレイツ2
スーパーリアルグラフィック極まる。
F-1
ワールドレーシング
Licensed by FOCA
to Fuji Television
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
愛ディアYOUモア
BANPRESTO
ⒸBANPRESTO
スーパーバレー'94
3モードで大興奮!
㈱タイトー
ビデオシステム㈱
㈱ジャレコ
ルー大柴&細川ふみえ
早押しクイズ
グランドチャンピオン大会
幽遊白書
霊撃ルーレット
超人気の幽遊白書がついにジャンボカードになった!
電神魔傀
ⒸBANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN
イメージイラスト/永井 豪
ポニーマークⅣ
Ⓒ冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM
株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹/FAX 03(3766)9398



ストII新時代!!スーパーコンボに、すべてをかけろ。
（一発逆転究極連続技）
SUPER STREET FIGHTER IIX
Grand Master Challenge
スーパーストリートファイターIIX
㈱カプコン
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
© SNK 1994
海賊退治に、腕が鳴る!!
NEO GEO
ゴールの向こうに、
"世界"が見える。
リアル ファイト フットボール
得点王2
とくてんおう2
© SNK 1994
㈱エス・エヌ・ケイ
Excellent
～エクセレント～
ついに出たメダルコーナーの救世主！
大好評のクレイジーキャットに続く
第2弾
サイズ
H 1841×D 460×W620㎜
〒61-16044
OP価格 330,000円
●ディップスイッチにより6段階の確率設定
●あらゆるコインに対応
(例) 5、25セント、25ø、シグマコイン
●ストップボタンを敏感タッチ!!
●登録、清算ボタンが大きく押しやすい
●BIGチャンス時に最大1000枚まで払出し
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹/FAX 03(3766)9398

キャラクター&バラエティー

今月もエイコーは、注目度抜群のあたらしいキャラクターと、バラエティーに富んだ新アイテムを発売します。高インカム期待㊅です。

女子校生に人気爆発/あのキティーちゃんがスクールバージョンで新発売!!

ハローキティースクールぬいぐるみ

(クレーン対応)(5型 100個入)●OP価格¥29,800



人気のケンケンがサッカーで登場です。



女性に人気のマロンクリームも加わって新発売





ケンケンサッカーキー

(75φ可/3型 72個 ケース入)
●OP価格¥19,800

サンリオDXキー

(4型 100個入 ケース入)
●OP価格¥24,800

ポニーテール ホルダー

(75φ可/5色100個入 OPP袋入)
●OP価格¥19,800

お部屋であそべるスポーツ決定版!



バラエティー豊かなサンリオのお菓子がいっぱい



サンリオピンポンSET (クレーン対応)

(4種100個入/PP袋入)●OP価格¥28,800

サンリオ菓子折弁当 (クレーン対応)

(4種100個入/PP袋入)●OP価格¥26,800

遊びとロマンの創造をお手伝いする
株式会社 エイコー
企画・製造・販売元

本社(販売部)
〒130 東京都墨田区吾妻橋1-15-12
東条ビル
TEL 03(3624)1183
FAX 03(3622)6235
配送センター
〒341 埼玉県三郷市高州2-125-1
TEL 0489(56)5951
FAX 0489(56)5954
振込先 第一勧業銀行 浅草支店
当座 0119767

手、足が自由に動くクマの子、チャーミーベア新登場



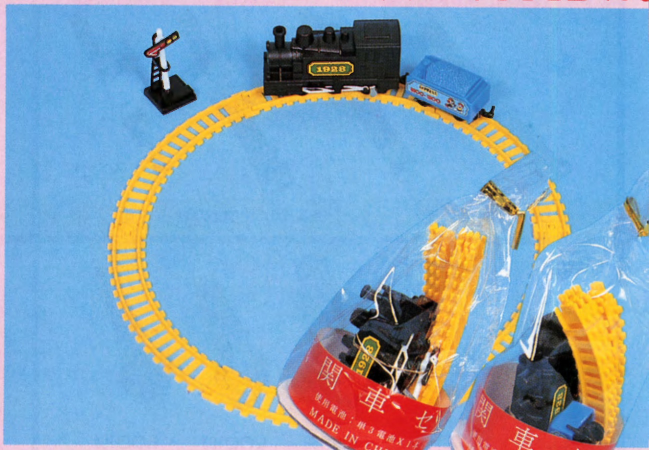
チャーミーベア(クレーン対応)
(2種3色100個入)●OP価格¥29,800

かわいいサンリオキャラクターが帽子になって新登場
親子で使えるフリーサイズ



サンリオキャップ(クレーン対応)
(5色100個入)●OP価格¥27,800

鉄道ファンにはたまらない!
お部屋のインテリアにもGOODでしょ



機関車set(クレーン対応)
(100個/PP袋入/電池別)●OP価格¥26,800



キティー・ケロッピ　ミニバッグ(クレーン対応)
(4種 100個入)●OP価格¥29,800



サンリオVAポーチ(クレーン対応)
(4種 100個入/PP袋入)●OP価格¥29,800

毎週火曜日PM 6:30〜大好きハローキティー内で放映中!!
(テレビ東京・他5局)



ドンラゴン(クレーン対応)
(5種 100個入)●OP価格¥29,800


豊富な品揃えで、しかも激安！
子供ウォッチセット
100個 ¥18,000
時計セット101
100個 ¥20,000
時計セット102
100個 ¥25,000
時計セット103
100個 ¥30,000
時計セット104
100個 ¥15,000
スポーツウォッチDX
100個 ¥15,000
ブレスウォッチ
キーホルダーウォッチ
50個単位
リングウォッチ101
てんとう虫ペンダントウォッチ
ネックレスウォッチ
てんとう虫キーホルダーウォッチ
リングウォッチ102
コインウォッチ
ドレスウォッチ
ネックレス@¥220 ブレス@¥250 リング@¥250 キーホルダー@¥200 コイン@¥250 てんとう虫キーホルダー@¥250 てんとう虫ペンダント@¥250 ドレスウォッチ@¥250
レディースウォッチセット
100個 ¥23,000
50個単位
スナップウォッチ
手首に軽く当てるだけでクルッと巻きつく不思議ウォッチ
アナログ
デジタル
アナログ@¥250 デジタル@¥200 セット各50個、100個¥22,500
クロノアラームとメロディーアラームの2種
サッカー、野球、ゴルフ、テニスの4種
セット各30個：150個
時計セット104（ストップウォッチ付アラームウォッチ @¥300程度以下、電卓ウォッチ、マリンウォッチ、スポーツプリントウォッチ〈コットンバンド〉、スポーツプリントウォッチ〈プラスチックバンド〉、タイヤウォッチ、コンパス付キーホルダーウォッチ各@¥200）セット各30個、210個¥51,000
光を発し、効果音が鳴ります。
50個単位
タンク
ファイター
ヘリコプター
スペースシップ
サウンドウォッチ
各30個：120個のセット可
LCDアナログ時計セット
各20個：140個 ¥38,000
75φカプセル詰可能
コミックウォッチ
100個 ¥20,000
60個単位
ウォッチ @¥200
キーホルダー @¥150
ゲームウォッチ&ゲームキーホルダーセット
各48個：96個 ¥21,000
50個単位
LCA
LCD101
LCD102
LCD103
LCD104
スウォッチタイプ 各100個 LCA@¥280 LCD101〜104@¥200
セット価格 各30個 150個 ¥32,400
50個単位
ホログラムウォッチ @¥270
ホログラムキーホルダー@¥150
スポーツボールクロック（吸盤付）
100個 ¥22,000
バブルウォッチ、バブルウォッチキーホルダー（60個単位） ウォッチ@¥200、キーホルダー@¥180、セット各48個：96個 ¥18,240
メタルウォッチセット
105個 ¥21,000
ペアスポーツウォッチ
100個 ¥12,000
サッカーウォッチ
100個 ¥20,000
エレガントウォッチ
@¥230 60個単位
ブレスレットウォッチ
@¥230 60個単位
トラベルクロック@¥280
セット各25：50個 ¥14,000
75φカプセル詰可能
50個単位
タイマー @¥260
アラームクロック(5.5cm) @¥280
50個単位
ミニカー
トレイン
プルバック機能メロディ付時計
各50、100個セット可
※金額が明示されていない商品のOP価格は@¥300程度以下です。
この他にも多数、多様な製品があります。資料ご請求下さい。
御注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX ナンバー 043-284-2103
株式会社セントラル
〒263 千葉市稲毛区小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL 043(287)3816・043(254)2254/FAX 043(284)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615

ロケを華やかに彩る自慢の景品群！

ポンポンシリーズ



ポンポンシリーズ　101　M 200個 ￥16,000　S 200個 ￥14,000　103　200個 ￥13,000　104　200個 ￥12,000　107　200個 ￥10,000　108　300個 ￥12,000 (75øカプセル詰可)
ポンポンキーホルダー　101　200個 ￥12,000　102　200個 ￥10,000　てんとう虫　200個 ￥12,000　46φ、75φカプセル詰可能

46ø, 75øカプセル詰可能



水鉄砲キーホルダーセット
400個 ￥20,000



ファニー石けん入れ
100個　￥12,000

75φカプセル詰可能 (7〜8cm)
100φカプセル詰可能 (8〜11cm)



ドッグファミリーセット 100個 ￥10,000
キャットファミリーセット 100個 ￥13,000



ワールドカップサッカー
100個　￥25,000



ファンシーブローチ (5cm)
100個　￥12,000

75φカプセル詰可能



フラワー101　4種200個￥10,000
フラワー102 (13cm) 4種100個￥15,000

75φカプセル詰可能



プラスティック鉛筆削り
200個　￥13,000

75φカプセル詰可能



ミニチュアハウス
100個　￥18,000

75øカプセル詰可能



4WDプルバックカー
100個　￥13,000

75øカプセル詰可能



ポンポンセット
(5〜8cm) 200個　￥10,000

75øカプセル詰可能　ランナーシリーズ　ゼンマイ駆動



ゴーストランナー、ペンパルランナー、マーチングランナー、スポーツランナー　各100個 ￥13,000
ランナーセット　各50個：200個 ￥26,000

46ø用レーサーシリーズ



アニマルカー￥18,000、ミニカー￥18,000 各200個
セット各100個：200個￥18,000

75øカプセル詰可能



ロケットアニマル
100個　￥15,000

75ø用レーサーシリーズ　プルバック駆動



フルーツ ￥12,000　タンク ￥12,000　ファイター ￥12,000　マジック ￥12,000　(各100個)
レーサーセット　各50個：200個 ￥24,000

100φカプセル詰可能



サンダーレーサー
100個　￥15,000

75øカプセル詰可能



えんぴつ削りプルバックカー
100個 ￥15,000

75øカプセル詰可能　プッシュゴーシリーズ　※上から押して手を離すと走り出します。



アニマルカー、ファイター、レーシング、4WD、ヘリコプター、スペースシップ、エアプレーン　100個 @￥120　400個 @￥110／プッシュゴーセット　各50個 350個 ￥42,000

※プルバックシリーズ



カブリオレ、コンセプトカー、エアロプレーン、クラシックカー、スポーツカー　100個 ￥11,000　セット各36個：180個 ￥19,800

100øカプセル詰可能



メカ・インセクト
100個 ￥15,000

50万円以上お買い上げの方、10％割引

※3万円以上（離島の場合5万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。


一味違ったアイデア商品ドッサリ！
75φカプセル詰可能
ファジーボールペンDX 100個 ¥15,000
75φカプセル詰可能
ファジーボールペン 100個 ¥10,000
75φカプセル詰可能
パンクファジーボールペン 100個 ¥18,000
75φカプセル詰可能
アニマル
クジラ
シャーク
ファジーペンケース各100個¥24,000 セット各50個：150個¥36,000
75φカプセル詰可能
ファジーメモホルダーDX 100個 ¥13,000
75φカプセル詰可能
ファジーえんぴつ削りDX 100個 ¥13,000
75φカプセル詰可能
ファジーコインケース 100個 ¥20,000
ファジーセット各20個：160個¥27,800
クリップタイプ C-103
C-106
C-108
C-101
キーホルダータイプ C-103
C-107
75φカプセル用電卓（100個入） C-101 @¥300 C-107 @¥280 C-103 @¥280 C-108 @¥280 C-106 @¥280 セット120個¥34,000 75φカプセル詰可能
101
102
カード電卓101.102 50個単位 101：@ ¥150 102：@ ¥120
100φカプセル詰可能
マネー電卓セット 100個 @250円 500個 @235円
シューズメジャー
フラッシュライトボールペン
ボトルオープナー
ライトキーホルダー
75φカプセル詰可能
フラッシュライト
缶切り付ボトルオープナー
メモ&ボールペンキーホルダー
ミニキーホルダー
シューズメジャー200個¥20,000 フラッシュライト200個¥18,000 フラッシュライトボールペン200個¥18,000 缶切り付ボトルオープナー200個¥16,000 ボトルオープナー200個¥12,000 メモ&ボールペンキーホルダー200個¥24,000 ライトキーホルダー200個18,000 ミニキーホルダー200個¥13,000
キーホルダーセット 9種 各20個：180個¥15,200
101
75φカプセル詰可能
103
102
キーチェーン（各200個）K101、102各@ ¥80 K-103@¥90セット各50個：150個¥12,500
75φカプセル詰可能
ミニ工具セット 200個 ¥10,000
マジックボックス100個¥15,000 ボールペン付100個¥25,000 セット各50個：100個¥20,000
75φカプセル詰可能
100個単位
クリスタルアニマルキーチェーン（大）@¥60 クリスタルアニマルキーチェーン（小）@¥40 クリスタルキーチェーン@¥60 レインボーカラー@¥70
カードAMラジオ @¥300 120個単位
トランシーバー型ラジオ @¥280 60個単位
サッカーボールラジオ @¥280 60個単位
コンパクトカメラ 100個単位
パノラマカメラ 96個単位
マイクロカメラ 100個単位
35%mカメラ 96個単位
マイクロカメラ @¥130 コンパクトカメラ @¥210 カメラ @¥300 パノラマカメラ セット 各40個：160個 ¥38,800
50個単位
トーチライト @¥100
スポーツボール望遠鏡 100個 ¥12,000
75φカプセル詰可能
スポーツボールキーホルダー @¥80 100個単位
折りたたみ双眼鏡 @¥120 100個単位
御注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX ナンバー 043-284-2103
株式会社 セントラル
〒263 千葉市稲毛区小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL 043(287)3816・043(254)2254/FAX 043(284)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615
※金額が明示されていない商品のOP価格は@¥300程度以下です。
この他にも多数、多様な製品があります。資料ご請求下さい。

面白グッズからお役に立つ小物まで!



● 月50万円以上お買い上げの方10%、150万円以上お買い上げの方15%、300万円以上お買い上げの方20%割引を致します。● 1アイテム1000個以上お求めの方別途お見積り致します。● ロゴ入れのご相談承ります。■ その他各種商品を取り揃えておりますのでパンフレットをご請求下さい。

(当広告で金額が明示されていない商品のOP価格は@¥300程度以下です)

50万円以上お買い上げの方、10%割引

※3万円以上(離島の場合5万円以上)お買い上げの方、送料弊社負担。

不況時代の 10円 機 4人用

ウゴウゴスーパー



小さな巨人
フィールドテストで
1000プレイ/日達成

**必ず両替機を
併設して下さい。**
(売上が5〜10倍違います)
ウゴウゴ純正
両替機 **100円→10円**

■収容枚数
受け入れ/100円： 150枚
払い出し/ 10円：1500枚

■寸　法
本　体/W320×D130×H550(mm)
専用台/W320×D270×H450(mm)



寸法 W965/D870/H880mm
ペイアウト率可変 8/10〜2/10個(社内データ)
景品使用カプセルφ75 適正収容量300〜400個
金庫容量10円×1,500枚 AC100V 50/60Hz 消費電力 60W(最大86W)
外部電源使用/〒61-15913/重量85kg

製造開発元
TOTAL SAFETY YUVO®
大平技研工業株式会社
本社工場　岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582-41-7491/FAX 0582-41-8491

総発売元
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03-3988-2061代/FAX 03-3986-5180

総発売元
YUBIS 株式会社ユウビス
本　社　東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL 06-787-1881/FAX 06-787-1952

まさに王者の風格。王者のインカム!!

GOLDEN・HEXA

★★★★ ゴールデン・ヘキサ ★★★★



●寸法(mm)
W1,600
D1,525
H1,200

高インカムを持続させる、全102種の豪華絢爛!!

✹✹ゴールドミニチュア✹✹



業者価格 102個入 ¥30,600ー

製造開発元

TOTAL SAFETY YUVO®

大平技研工業株式会社

本社工場　岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582-41-7491/FAX 0582-41-8491

総販売元

YUBIS 株式会社ユウビス

本　社　東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL 06-787-1881/FAX 06-787-1952



製造開発元
TOTAL SAFETY YUVO®
大平技研工業株式会社
本社工場 岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582-41-7491/FAX 0582-41-8491

総発売元
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03-3988-2061(代)/FAX 03-3986-5180

総発売元
YUBIS 株式会社ユウビス
本社 東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL 06-787-1881/FAX 06-787-1952



製造開発元
TOTAL SAFETY YUVO®
大平技研工業株式会社
本社工場　岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582-41-7491/FAX 0582-41-8491

総発売元
株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3エイブルビル
TEL 03-3988-2061㈹/FAX 03-3986-5180

総発売元
YUBIS 株式会社ユウビス
本　社　東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL 06-787-1881/FAX 06-787-1952



SEGA
2P同時体感！
マジカルベンチシートで甦る空前のスリル！
恐竜たちの暴走をくい止めろ!!
JURASSIC PARK
ジュラシック・パーク
Jurassic Park TM & ©1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.
1,220(W)×1,810(D)×1,850(H)mm
約440kg AC100V 1,200W
〒95-4887
DANGER DANGER
Circuit Select
初級 中級 上級
V.R.ボタン搭載！
4つの視点が楽しめます
AM R&D DEPT. #2
話題の3 ON 3
ストリートバスケットボールゲーム！
HARD DUNK
ハードダンク
最高6人までの
同時プレイが可能！
1,710(W)×975(D)×2,042(H)mm 約192kg
AC100V 235W 〒95-3886
MIDPOINT HOROSCOPE
Starlight Fortune
信頼性の高い
「ミッドポイント占星学」を
採用した 新タイプの
ハイクオリティー占いマシン!!
スターライトフォーチュン
900(W)×1,600(D)×2,200(H)mm 約245kg
AC100V 274W 〒95-3886
©SEGA／ディ・メーレ 1993
SHINRI TESUTO
それIIけ×ココロジー2
「心理テスト＆
性格調査」の
NEWタイプゲーム
ココロの探偵局
それいけ!!ココロジー2
780(W)×980(D)×1,950(H)mm 約160kg
AC100V 211W 〒95-3886
©SEGA 1993 ©IVS
協力：ディ・メーレ
KONGFALL
スリルと楽しさが
ドッキングした
NEW
プライズマシン！
コングフォール
700(W)×1,470(D)×1,635(H)mm
〔操作パネル部は取り外し可能。
410(W)×150(D)×180(H)mm〕
AC100V 約70W
ソニックの
スペースツアーズ
好評の
キッズルーレット
ゲームに
ソニックが登場！
ソニックのスペースツアーズ
600(W)×600(D)×1,360(H)mm （POPを含む高さ1,600mm） 85kg AC100V 80W
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 東京都大田区東糀谷2-13-1 電話03(3743)7432(国内販売事業部)
電話03(3743)7438(海外販売事業部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 電話 06(334)5336(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 電話092(522)4717(代表)
広島販売 広島市中区河原町11-17フルミチビル 電話082(293)7979(代表)
名古屋販売 愛知県名古屋市名東区社が丘1-804 電話052(702)3003(代表)
仙台販売 仙台市若林区卸町東3丁目1-8 電話022(287)0930(代表)
神戸販売 神戸市中央区元町通1-11-19 電話078(333)7973(代表)



無限大
たのしさ∞
©SEGA
おもしろ原産国
究極のバーチャルリアリティ・レース!
DAYTONA GP
デイトナGP
(仮称)
先進の3D C.G.ボード"MODEL2"搭載!
ハイスピード・スーパーリアル・
レースシミュレーション!
セガの最新技術を駆使し、開発した業界最高水準のリアルタイム・
テクスチャーマッピング・C.G.ボード"MODEL 2"を搭載。
毎秒300,000のテクスチャーマップドポリゴン表現が可能な32bit-3D
グラフィックスエンジンのパワーが創りだす、迫力と奥行き感のある、
ハイスピードの画面。
比類なきV.R.(バーチャル・リアリティ)の世界が拡がる。
ワイドなフィールドのダブルス対戦仕様!
PAIR MATCH HOCKEY
2Pプレイ可能。
ペアマッチホッケー
1,750(W)×2,540(D)×1,900(H)mm 約290kg AC100V 215W 〒91-48661
人気復活のコミカルなマシンが大爆走!
チキチキマシン猛レース
メダル
ゲーム
マシン
チキチキマシン猛レース
2,510(W)×3,480(D)×2,250(H)mm 約1,025kg
AC100V マックス5KW アベレージ3.6KW 〒95-4429
© 1993 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.
3DリアルタイムC.G.の多彩な技が、
格闘界を極めた。
ハイスピード・大迫力・超リアル・フィニッシュリプレイ!
C.G.パワーが炸裂する『バーチャファイター』堂々登場!!
Virtua Fighter
バーチャファイター
ハイパフォーマンス・キャビネット
アストロシティ2に搭載。
バーチャファイターのC.G.ボード「モデル1」に完全対応。
高解像C.G.画面に対応する、ハイグレードな29インチフラット
モニターを採用。大画面の搭載にもかかわらず、狭いスペース
にもジャストフィット。大量導入でもスペースを有効に活用。
ASTRO CITY 2
750(W)×1,005(D)×1,445(H)mm 125kg AC100V 170W 〒95-4634

プライズ自動払い出しカーニバルゲーム

HOT.PO.PO

ホットポッポ

機関車がカプセル景品を押し進めるたび、ドキドキ・ワクワクが近づいてくる！





蒸気機関車が坂道を登り、カプセルを押して運んでいる所が見えます。



カラフルな筐体でアイキャッチも抜群！

100φカプセル対応だからぬいぐるみも入ります。

コンパクトに折りたためるので搬入が楽にできます。

遊び方

燃料釜に投げ込んだボールが一定個数入ると、上部にある蒸気機関車がカプセルを押して前進し始めます。蒸気機関車が最後まで押し進む事ができるとカプセルが落ちて払い出されます。

■仕様
寸法：幅850×奥行1800×高さ2185(mm)、電源：AC100V／DC24V、
消費電力：300VA、料金設定：￥100～￥400、使用カプセル：100φ(75φ)、
カプセル払い出し得点：設定可能、プレイ時間：設定可能

掲載商品の仕様は改良のため予告なく変更する事があります。

企画・設計・製造・販売・運営

KIDZ FACTORY 眞砂工業株式会社

柏事業所　〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL.0471-93-5888(代) FAX.0471-93-1764
本　　社　〒121　東京都足立区南花畑1丁目1番8号
TEL.03-3884-1636(代)
大阪営業所　TEL.06-371-4751(代)　FAX.06-371-4753
八千代工場　TEL.0474-50-7862　FAX.0474-50-7892

AM春秋

３月号

AOU'94AMエキスポ開催の背後で……

ＡＯＵ'94アミューズメントエキスポが今日開幕した。

昨年の２スパンから３スパンへと、会場が拡大されたのとは逆に、業況停滞（低迷）のあおりを受け、ほとんどの出展社が小間数を削減して出展、加えて、出展を見送った企業も多く、大幅な規模縮少となりかねない状況であったが、その一方で、予想外の新規出展社も多く、結果的には65社（９社増）、１０３８小間（76小間増＝含・ＡＯＵブース12小間）での開催となった。

入場者増が意味するものは……？

それでも、開場前は従来の感覚からすると、やけに広い通路が目につく、という状態であったが、これを救ったのが入場者の増加だった。主催者の発表では、初日の入場者は対前年比20％増の１万７７６５名。通路の広さが目立たない状態となり、主催者は胸をでおろしたことだろう。

ところで、この業界主要メーカーが出展規模を縮少する一方で、入場者が大幅増という現象は、どう受けとめればよいのだろうか。新機種による業況打開を、というオペレーターの祈りにも似た願いの反映、というのは素直にすぎるだろうか。いずれにせよ、大きな救いではあった。

カーニバルゲーム、オンパレード!!

出展傾向の詳細な分析は次号でとなるが、印象的に言えば、カーニバル系統の機種の出展が随分と目についたものだ。この背景として、様々な角度を違えた分析の声がある。

◎ハイテク、ハイタッチマシンの開発という数年来の潮流への反動。

◎高技術マシン開発メーカーと中小メーカーとの２極分化。

◎比較的に開発コストの低いジャンルに新製品が集中。

◎ＦＥＣ（ファミリー・エンターテイメント・センター）への移行に対応した商品開発。

右のそれぞれが理由のあるところであり、そうした複数の理由の重なりがもたらした結果、とするのが当を得たところだろう。

もっとも、オペレーターには、「運営に人手を要するので、慎重に考えたい」という声も聞かれた。このへんをクリアするのが開発のポイント、と言えようか。

ところで、ＦＥＣと言えば、米・英、特に米国の大きな流れであり、これには「リデンプション」が欠かせない要素となっている。

日本では昨春より、景品提供機の是非——その許容範囲をめぐる問題が提起され、結論を得ないまま、まもなく１年になろうとしているが、むしろ、この「リデンプション」の可能性を含め、法23条「遊技の結果に応じて賞品を提供してはならない」につき、どう対応するのかが検討されるべきだろう。

リデンプションは７号、８号、それとも？

折りしも昨今、７号営業に於いては、換金問題をめぐる問題で、大きく揺れ動いている。95％にものぼる換金の合法化を推進、という動きがある一方、商品券制度の導入で、直接的に近い換金行為の根絶を、という動きもある。

右の動き自体は７号営業内部での問題であり、８号営業に関わるところではないが、これに関連して、新たな営業形態としてのリデンプションの検討に着手する動きもある。

全く業態を異にする、と思われていたものが、意外なところでリンクすることがある。当業界関係者の間では、８号営業の営業形態の延長線上の可能性、としてとらえられていた観もあるが、必ずしもそうではない、というのが現実だ。手遅れとならぬ検討に着手すべき時だろう。

（月刊コインジャーナル）

ヴェルディ川崎の優勝で幕を閉じたJリーグ元年。その人気の凄まじさは衆知の通りであり、アッという間にサッカーを日本のキング・オブ・スポーツの地位にまで押し上げた。こうしたブームの中、各社から数々のサッカーゲームが登場してロケーションを賑わせてきたが、その草分け的存在のひとつといえるのが、テクモ㈱（本社・東京、柿原 孝社長）の「ワールドカップ」だろう。

同作は'85年に発売され、ロングヒットを記録。その後、'89年には「テクモワールドカップ'90」と、ワールドカップの開催年に合わせて作品をリリースしてきた。まさかこれほどのサッカーブームになろうとは予測出来なかっただろうが、他社に先駆けサッカーに注目し、この4年に1度開催されるサッカーの一大イベントをゲーム化した同社の先見の明は、さすが。

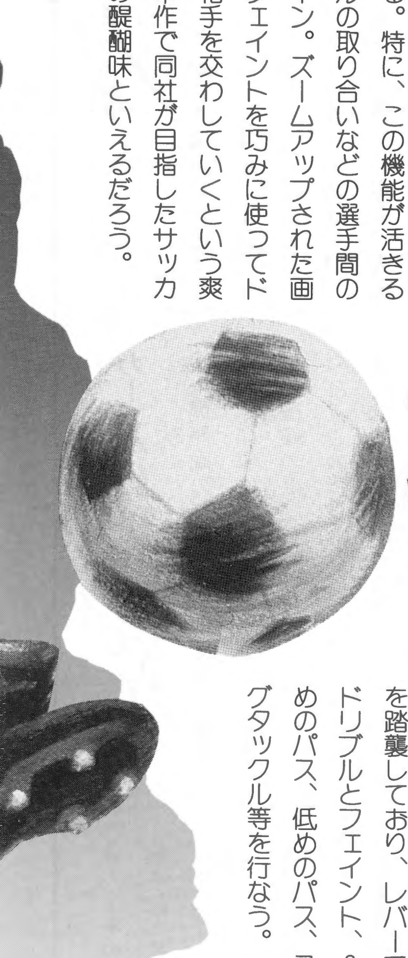
今年は6月に米国で開催されるが、前2作とは周囲の状況が一変し、ワールドカップへの注目度も高まっている中で登場する本格派サッカーゲーム「テクモワールドカップ'94」にロングランを期待する声も多い。

NEW FEATURE

画面の拡大・縮小機能を採用

同社が「テーカン」時代に発売した「テーカンワールドカップ」は、トラックボールを使用した激しい操作が人気を呼び、長期間に亘り高インカムを持続。2作目となる「テクモワールドカップ'90」は、通常のビデオゲームと同じ1レバー2ボタンによる操作で、体汗ゲーム的な前作とは打って変わってサッカーの戦略性を楽しむシミュレーション的要素を持つゲームであった。

さて、今月紹介する「テクモワールドカップ'94」は前作に近いスタンスで開発されているものの、最大の違いは画面の拡大・縮小機能が採用されている点にある。特に、この機能が活きるのはボールの取り合いなどの選手間の絡みのシーン。ズームアップされた画面の中、フェイントを巧みに使ってドリブルで相手を交わしていくという爽快感こそ本作で同社が目指したサッカーゲームの醍醐味といえるだろう。



TECMO WORLD CUP '94

CONTROLS

個性的な16カ国からチーム選択

出場国はワールドカップ常連国のアルゼンチン、ブラジル、イタリアなど16カ国で、各チームとも現実に則した能力値を持っている。実際のワールドカップ予選では涙を飲んだ日本もここでは見事、出場を果たしている。サッカーファンであの敗戦の無念を晴らしたいという人もいるだろうが、如何せん舞台は強豪揃いのワールドカップ。日本チームで勝ち抜いていくのは困難という設定になっているということだ。

プレイヤーはまず16カ国から1つを選び、その際に4種の中からフォーメーションも選択出来る。操作系は前作を踏襲しており、レバーで8方向へのドリブルとフェイント、2ボタンで高めのパス、低めのパス、スライディングタックル等を行なう。

今月の表紙

MARCH

テクモ(株)

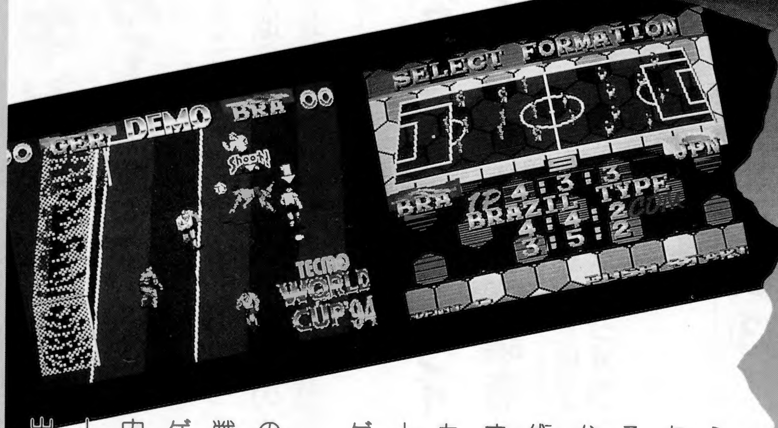
テクモワールドカップ'94

HOW TO WIN

実戦並みの戦術が重要なファクター

ゲームモードは、1P時はコンピュータとの対戦のトーナメントモード、2Pはプレイヤー同士の対戦モードとなっている。

試合中はバックチャージ等の反則も取られるほか、1P時の引き分けによるプレイヤー側の敗戦という矛盾も廃止。サドンデスのPK合戦により勝敗をつけるようになった。



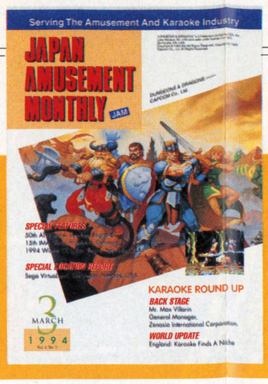


ゲームを勝ち抜いていくためにはレシーバーを使いこなして中盤を支配したり、スルーパスやドリブル突破による前線への素早いボール出し、サイドからのセンタリングなど実戦並みの戦術が重要なファクターとなるのはいうまでもない。ゲーム自体派手さはないものの、とにかくサッカーというスポーツを真面目に捉えた本格派サッカーゲームといっても過言ではなかろう。

ロケテストでも軒並みトップクラスのインカムを記録。今後、ますます激戦区となることが予想されるサッカーゲームのチャンピオンの座を狙う。国内は3月上旬発売予定。勿論、サッカーの盛んな欧州を中心に海外市場へも出荷されることになっている。

月刊コインジャーナル

3月号 — CONTENTS



アミューズメントとカラオケビジネスの海外情報誌
JAPAN AMUSEMENT MONTHLY（ジャパン アミューズメント マンスリー） 3月号
Vol.3 No.7
（毎月20日発行）

今月の表紙



テクモワールドカップ'94
テクモ㈱




CAPCOM
ストII新時代!!
スーパーコンボに、
(一発逆転究極連続技)
すべてをかけろ。
SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge
©CAPCOM 1991, 1993, 1994, ALL RIGHTS RESERVED.
Qサウンド™システム搭載
第7弾
QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
株式会社カプコン
AM東日本営業部
〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730(代) FAX.(03)3340-0701
AM西日本営業部
〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL.(06)946-3091(代) FAX.(06)946-3101
レンタル営業部
近畿営業所/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL.(06)946-4054(代) FAX.(06)946-7429 関東営業所/TEL.(03)3340-0737(代) FAX.(03)3340-0701
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 仙台営業所/TEL.(022)282-5311(代) FAX.(022)282-5313 新潟営業所/TEL.(025)286-2041(代) FAX.(025)286-2043
名古屋営業所/TEL.(052)778-1117(代) FAX.(052)778-1119 岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193 福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103

OPEN NEWS

名古屋市栄地区に遊びと実験の期間限定テーマパーク

ジューブン・アソベルパーク「NAGOYA ET」

NAGOYA〔ET〕運営委員会



名古屋の中心地「栄」の真ん中に都心型期間限定テーマパーク「NAGOYA ET」が12月10日、オープンした。NAGOYA〔ET〕運営委員会が主催する同施設は将来的に地上を栄公園、地下をバスターミナルとして、使用が決まっている旧愛知文化会館跡地の1万㎡を活用したもので、約9億円の事業費をかけて開設、東海テレビ放送が運営主体となっている。

パークの名前にも両単語の頭文字と末文字が取り入れられている〝ENTERTAINMENT＆EXPERIMENT（実験）〟のコンセプトはデザイン都市としての街づくりを推進している名古屋の行政方針に沿ったもの。

このコンセプトが目的とするひとつは、「アトラクション、イベントを通して名古屋を起点とした新たな中部圏の文化の在り方、デザイン都市としての起爆剤となる空間の実験的試み」。イベントを通しては若手アーチストの作品を販売するフリーマーケット、収益を名古屋市の姉妹都市、ロサンゼルスの地震災害義援のチャリティーとした節分イベントなど。

コンセプトの持つもうひとつの目的は「快適な空間の演出、将来としての新しい公園空間の演出、将来における理想的な公園の出来事を実験提供」。同テーマパークはまさしく〝パーク＝公園〟で、入場料は無料。町にあるごく普通の公園としてのテーマパークの使用も提案しており、オープンからの2カ月の間でこの傾向は大いに浸透している。例えば、名古屋NO1の



↑ メインゲートは地下鉄栄駅、4番出口を上がってすぐ



↓→ 女性に人気のトイズ・クラブ。おもちゃの展示の他、モニターを使ってのおもちゃの紹介や、展示品のレプリカの販売も行なう





↑→ 世界の「食」が屋台形式で楽しめる万国屋台では、オリジナル通貨「アース」を使用。ちなみに換金は１アース100円

〈アトラクション利用料金〉

アトラクションユニット	大人	小人
全館セット券	1500円	
A館ETモーション・マスター	800円	600円
B館トイズ・クラブ	300円	200円
C館光と音のファンタジア	500円	400円
D館ワンダー・シップ758号	500円	400円



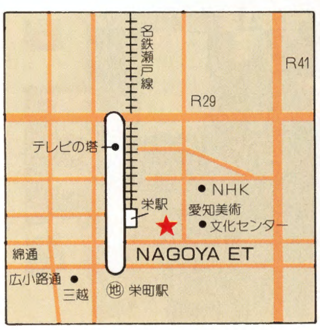
↓ ET登竜門下はフリーマーケットなどのイベントや、待ち合わせ場所として活用されている

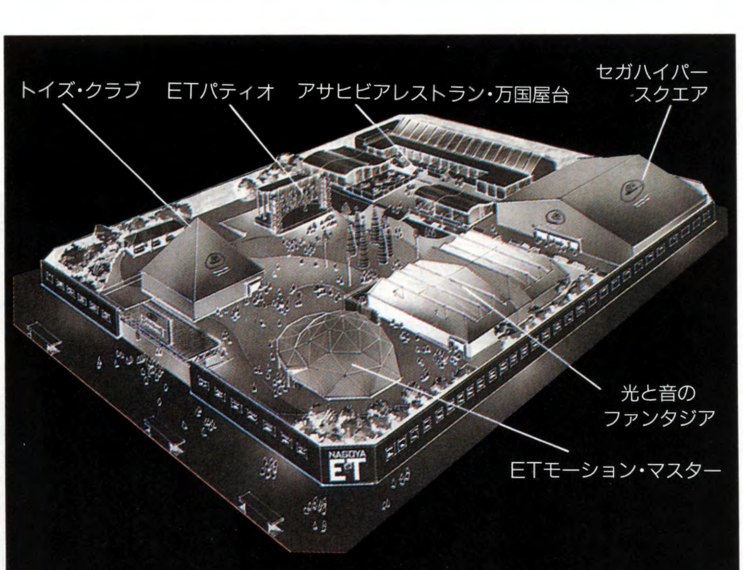
繁華街で、ビジネス街である「栄」という場所柄、買い物のついでに立ち寄る人、飲食アトラクションに昼食を食べに来るサラリーマンが多く見られること、また、パーク中央にシンボルとしてそびえる「登竜門」の下は、地元のタウン情報誌で待ち合わせスポットとして紹介されるなど。〝新しい公園空間の実験〟は既に地域に根ざした様々な活用法で結果が顕れ始めているようだ。こうなってくると、暖かくなる4月、5月にはパーク内のテーブルやベンチでお弁当を食べるといった活用法も、今から容易に予想できる。

今回試みられた面白いマーケティング戦略に付いても少しふれておこう。同パークは東海3県を商圏範囲に置き、中学生などのグループ、カップルに代表されるヤングアダルト、また、休日には孫をつれたおじいちゃん、おばあちゃんなどのファミリー層と老若男女をターゲット層とする。これらの層へのPRには、運営主体でもある東海テレビを通したもの、中日新聞、電車内吊り広告、町のポスター展開を行なった。しかし、それらでは施設の具体的な内容には触れず「ジューブン・アソベルパーク NAGOYA ET」とイベント名だけを世間に充満させた。これにイベント詳細の問い合わせが事務局に多く寄せられており、戦略は十分に効果を挙げたようだ。

パーク内のアトラクションを紹介していくと、音と大型映像に連動した座席で迫力あるスリリングな宇宙旅行が体験できる48人乗り体感シアター「ET・モーションマスター」（800円）。1920年〜1950年のハリウッドのムービングディスプレイやブリキのおもちゃなど、日米のおもちゃを集め展示、販売する「トイズ・クラブ」（入館300円）。映像、照明、音響により、幻想空間を体験できる「光と音のファンタジア」（500円）。栄を中心とした名古屋の発展や開発を写真パネルや模型で紹介するほか、映像と音での名古屋散歩、16人乗りのシミュレーションマシンに乗って名古屋をアクロバット散歩できる「ワンダー・シップ758」（500円）。最先端技術を駆使したゲームを楽しむアミューズメント施設「セガハイパースクエア」。約1000席を用意、アフリカ、カリブなど5ヵ国の食を屋台形式で味わえる「アサヒビアレストラン・万国屋台」の6つのアトラクション。これに、イベントスペース、休憩場に使用されるオブジェスタイルのステージ「ETパティオ」と4つのミニショップで構成されている。

開催期間は94年5月31日までの173日間。200万人の来場者を見込んでおり、2月7日現在の来客はのべ約62万4600名。気候、天候に左右される屋外施設という条件を考えると冬の12月、1月としては、順調な滑り出しを切ったと言える。また、同パークは、地下鉄栄駅の4番出口を出たすぐにメインゲートが位置。電車での来場には絶好の条件下だが、名古屋という土地柄から車での来場客が多い。これに対しては、隣接する「愛知芸術文化センター」、地下ショッピングセンター街「セントラルパーク」の協力を得、この両施設併設の駐車場の30分無料サービスを行ない、チケットやスタンプなどで対応している。





●NAGOYA（ET）事務局
TEL 052-961-8251

月〜金　11:30〜22:00まで
土・日・祝　10:30〜22:00まで
年中無休
アサヒビアレストラン・万国屋台、セガハイパースクエアは全日23:30まで



ゲームの楽しさを追求したハイテク館
「セガハイパースクエア」

さて、「NAGOYA ET」のアトラクションのひとつ、セガハイパースクエアをピックアップしてその詳細を紹介しておこう。

同アトラクションは、㈱セガ・エンタープライゼスが、新しい都市型アミューズメントスペースとして、来場者同志の交流を生み出す新しいアミューズメントの在り方を追求したもの。期間限定パークのパビリオンであるため、内外装に凝ったポイントやハイテクを使ったオブジェなどは一切見られず、天井からセガソニックの描かれた旗が吊るされるのみとシンプルなものになっている。にもかかわらずパークに訪れる様々な層のお客が抵抗なく入れる雰囲気を得ているのは、パビリオン内の天井の高さと約929㎡の広さからの解放感が勝っているからであろう。

機種構成のほうはというと、この内外装のシンプルさに全く対比したかたちで、同社の最先端のハイテク機が顔を揃える。この中でも代表とされるのは「AS-1」、4台通信の「バーチャフォーミュラ」。両ゲーム共に1プレイ500円で、土、日などの休日には列ができるほどの人気ぶり。これに、学生や会社帰りのサラリーマンの多い平日ではスーパーメガロ50の「バーチャファイター」が人気を博する。全体的に見ると同パークのターゲットからの幅広いニーズをカバーする形で充実したジャンルの機種揃えとなっているが、グループ客が多い目であるため、通信タイプシミュレーションゲームなど、複数で楽しめるゲーム機をやや多い目に設置。メダルゲームでも「ビンゴパーティ」「ロイヤルアスコット」などの複数で楽しめるマスメダルが人気を集めている。メダルの貸出し料に関しては周辺地域の1枚約20円の相場に対し、1000円で35枚、500円15枚、100円3枚とやや高い目。しかし、機種の充実からであろうか、ヤングアダルトを中心としたメダル機の人気にはさほどの影響も与えていないようだ。

「NAGOYA ET」の中のいちアトラクションであるため、詳しい投資額や現状売上げは一切公表できないが、予定通りの売上げを得ているということであった。更に、『セガハイパースクエア』はいつも賑わっている人気アトラクションですよ」という「NAGOYA ET」事務局の方の言葉を付け加えておこう。

（T・O）









セガ ハイパースクエア
愛知県名古屋市東区東桜1-12
TEL. 052(961)8441

オープン	平成5年12月10日
施設規模	営業面積約928.92㎡
設置機種	ビデオゲーム13台、メダルゲーム34台、プライズゲーム30台、占い機1台、フリッパー1台、スポーツゲーム13台、コクピット21台、アップライト7台（計120台）
メダル貸出	3枚100円、15枚500円、35枚1000円
店長から一言	「NAGOYA ET」の会場内、7施設のひとつとして、従来までのTVゲームの延長的な展開から、新しいアミューズメントスペースへ。「AS-1」「バーチャフォーミュラ」を始め、来場者同志の交流をも生み出す新しいアミューズメントの在り方を追求します。

OPEN NEWS

N

「ネオジオランド江坂2号店」

新設した開発本部ビル内にアンテナショップをオープン！

㈱エス・エヌ・ケイ



近年、開発部門の拡充などによる急速な業務拡大が目立つ㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪市、川崎英吉社長）だが、同時にオペレーション業務への積極的な展開についても関係者の関心を大いに集めている。

同社が直営店舗を開店させ、本格的なロケ運営事業に乗り出したのは92年11月。これ以前にも自社ロケ運営は行なっていたが、施設デザインなどの企画段階から立ち上げたのは、本社ビルの目と鼻の先に開店した「ネオジオランド江坂店」が初めて。

その後も名古屋店、滝の社店を順調にオープンさせ、昨年12月26日には「ネオジオランド」の4店舗目となる本稿の「江坂2号店」を開設した。気にかかったのは、「1号店」の斜向かい、幹線道路を挟んで50～60mしか離れていない点。施設内容と共に、同社の運営方針にも興味がそそられる。

外観や面積、設置機種には多少変化があるものの、店内の印象はあくまでもキープコンセプト。江坂駅前は5～6店舗が競合する激戦区だが、何故、顧客の食い合いが予想される隣接地に同ロケを開設したのか？

同店が入居する8階建てのビルは、急増する開発人員に対応するため同社が新しく建設した「開発本部ビル」（1～2階が店舗、3～4階が駐車場、5～8階が開発部門各事務所となる）。つまり、1号店同様、アンテナショップ的役割が持たされ、テスト製品を素早く正確に開発部門にフィードバックすることを主目的としている。

とはいえ、店内にはテスト製品に限らず幅広いラインナップの人気機種が揃えられ、オープンと同時になかなかの反響を見せている。

勿論、平日は周辺学校の学生グループで、また休日にはショッピングを楽しむファミリー層でごった返しており、それだけの潜在顧客があることは事前の市場調査である程度把握できるが、大都市部の繁華街でもない地区にひとつの企業が同種複数店舗を出店するケースは珍しく、今後の施設運営に於いての新展開、新戦略を予感させる。

また、面白いのはその客層。道路を隔てた1号店にはマニアを含



↑2Fフロアの大部分が吹き抜けスペースという大胆なデザインの店内にも同社らしさが表われている



昨年末に竣工した同社開発本部ビル。本社ビルから徒歩数分の距離にあり、斜向いには「ネオジオランド1号店」もある







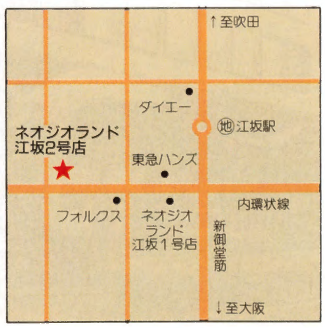
む学生やカップルが、また駅側の2号店にはファミリー、サラリーマンなどの一般客、という人の流れがはっきりと見られる。客単価も2号店の方が500~600円高いようだ。

施設概要についての数字データは別表を参照して頂くとして、これ以外に、客層の差が現われた理由を同社広報課・加賀課長は「信号によるものでは…」と見る。駅側から流れる人が1号店に行くには道路を横断しなくてはならないが、これが幹線道路ということもあり、異様に待ち時間が長い。つまらないことのようにも思えるが、毎日、通学にこの信号を利用する学生には当たり前でも、たまの日曜日にしか利用しないアダルト層には無意識のうちに避けている部分があるのかもしれない。

ただ、顧客の食い合いについては、「確かに懸念していたが、(2号店開店後も)1号店の売上げが全く落ちていない上、2号店の方は初めてゲームを楽しむお客さんが多いように感じる。つまり、新規客を開拓できたのではないか…」(前出・加賀課長)と話す。

店舗に目を向けてみると、外観はシルバーメタリックを基調にオフィスビル然とした感じなのに対し、1~2フロアにはAM施設が入店するというアンバランスさが意外性を生み、人目を引き付ける。奇抜な装飾も一切排除され、赤と黄の店名ボードだけが掲げられているのも却って好奇心を誘うようだ。店内中央部は、既存の「ネオジオランド」にも見られるように吹き抜けを使った空間演出で、圧迫感を可能な限り取り除いた。

(T・S)







ネオジオランド江坂2号店

大阪府吹田市豊津町14-12

オープン	平成5年12月26日
施設環境	地上8階建てビル内1～2階部分 営業面積約422㎡
駐車台数	47台（共有駐車場）
事業主体	㈱エス・エヌ・ケイ
設置機種	ビデオゲーム39台、プライズゲーム30台、フリッパー2台、その他33台（計87台）
顧客対象	ヤングアダルト、ファミリー層
滞留時間	約2時間
売上目標	月間2000万円
客単価	平均1400円
営業時間	9時～24時
スタッフ	社員2名、アルバイト19名（計21名）
来店客数	平日約300名、休日500名
店長から一言	「スポーツアミューズメント」と銘打ち、カップルや家族など複数で体を動かしながら楽しめる機種をメインに投入すると共に、予備校や専門学校が多い立地を活用して基板のロケテストを展開していく方針。オープン直後の年末年始には、予測していたMAXのインカムを超える程の稼働状況を見せ、同地の潜在客層に驚いた。今後も、1号店とリンクさせたイベントや大会を展開し、新規客にアピールすると同時に研究開発に必要な要素を収集する。



OPEN NEWS

『地中海のリゾートホテル』をテーマに女性を意識したロケーション

「セガ・プライム」

㈱セガ・エンタープライゼス

東京都・渋谷駅前といえば、各社が都市型AM施設の出店地として注目し、また実際にインパクトの強い店舗がひしめき合う激戦区。去る1月29日、その最前線ともいえるエリアに㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）が『ターゲットを女性に』というコンセプトを武器にロケーション「セガ・プライム」をオープンした。

渋谷駅から徒歩2分と超好立地にある同店は、セゾングループのピサリゾートが運営する複合ビル、「ザ・プライム」の3階に位置する。同ビルは昭和60年11月に『食と文化の館』をコンセプトにオープンされたものだが、食と文化だけでは目的の定まった来店者しか望めないということで、この客層の幅を広げるため〝遊び〟の要素をプラスする事となった。一方セガ社としては、従来、地下や階上という立地店舗は苦戦しているという経過もあり、今までロケーションといえば原則は路面だったのだが、今回はこのビルの好立地条件を生かし、3階での営業という状況下でどれだけ売上げを伸ばしていけるのか、またどのような方法で伸びていくのかといったノウハウの研究・蓄積という意味合いでオープンに至ったという。

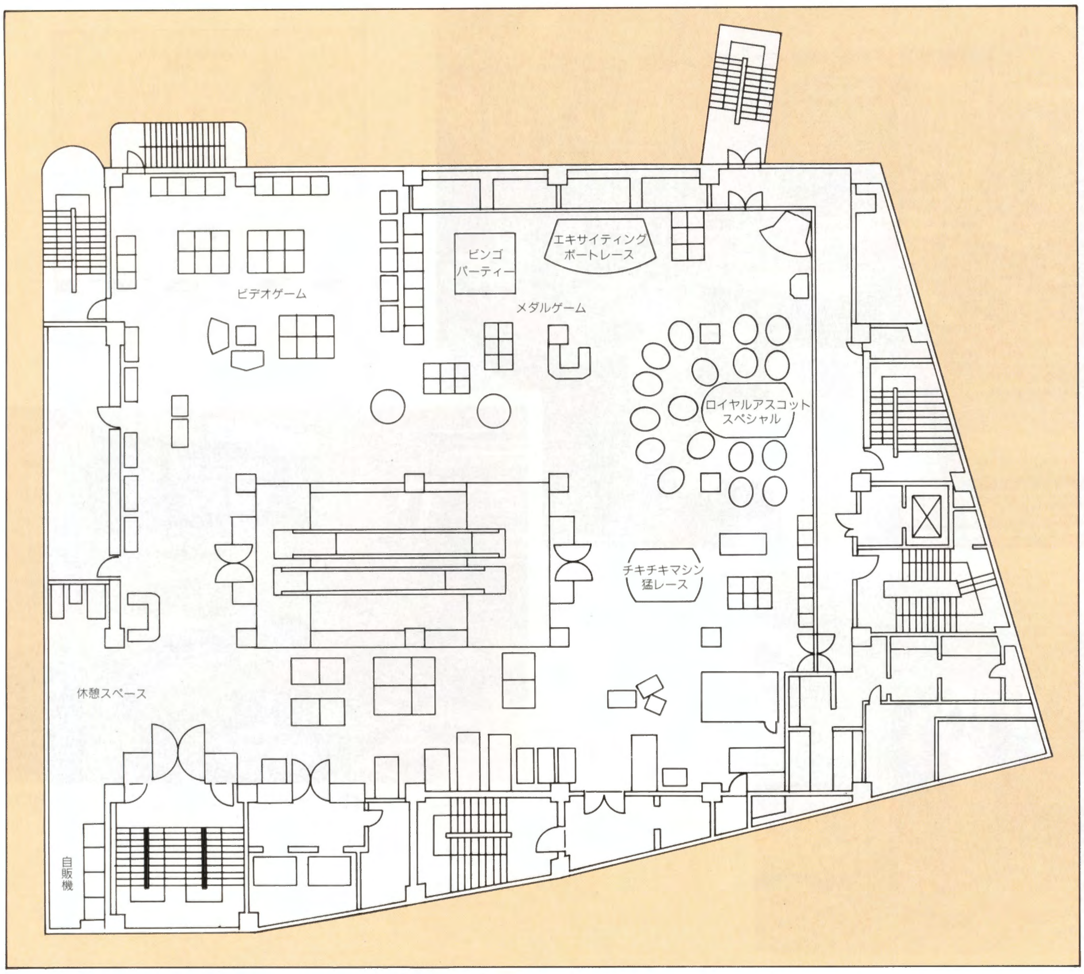
同時に、「ザ・プライム」自体が



↑「ザ・プライムビル」には6Fの映画館に加え、昨年11月のカラオケルーム。そして1月の同店オープンと遊びの要素を増殖させている



↑窓際に設けられた休憩スペースは、ちょっとした〝カフェテラス〟といった雰囲気





映画館、お洒落な飲食店、エステティックサロンなど女性を主な対象とする施設が集積していることから、それではと同店でも内装から設置機種に至るまで〝女性〟を意識した本格的女性向けというコンセプトを打ち出すこととなった。
　店内コンセプトのテーマは『地中海のリゾートホテル』。従来の傾向を見ると、何かひとつのコンセプトを設定するとどうしてもインパクトを重視し、奇抜な装飾や配色に走りがちだったのに対し、同店では、内装色はオフホワイトを基調に全て中間色を用い、淡いやさしい雰囲気に仕上がっている。その中にも照明や柱などにはさりげない工夫で高級感を表現し、女性好みの落ち着いた演出が効果的。
　店内の中央にはエスカレーターが設けられており、それがガラス張りで区別されているため、スペース自体はドーナツ状態。920㎡の店内に設置機種129台とこれもまた女性好みのかなりゆったりしたレイアウトである。そして、店内でとっておきの場といって良いだろう、自然光が入り込む大きな窓沿いにはテーブルが置かれ休憩スペースとなっている。
　設置機種については、特に大型メダルゲームが充実しており、「エキサイティングボートレース」を始め、「チキチキマシン猛レース」「アスコットスペシャル」「ビンゴパーティー」など自社製品は一通り揃う。特に「アスコットスペシャル」は特別待遇といった趣で、一

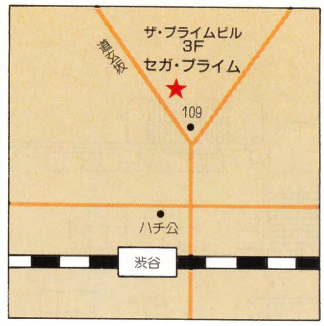


↑高級感を大切にした上品さが感じられ、お洒落な雰囲気に浸りながらカジノを楽しむという女性の心理をうまく掴んだ空間を作り上げている



↑オープンイベントとして行なわれたインドマンによる「ぷよぷよ講座」は大好評。今後も他店にないイベントを行なっていく考え







↑大型マスメダルゲームが充実しており、それに比例した人気を得ている



←メダルゲームゾーンとは、また違った明るいイメージを受けるアップライトゾーン



←実際、４割が女性客という同店では、ビデオゲームも女性に人気の「ぷよぷよ」など馴染みやすいソフトを中心に導入

セガ・プライム

東京都渋谷区道玄坂2-29-5 ザ・プライムビル3F
TEL. 03(3477) 1324

オープン	平成６年１月29日
施設規模	営業面積約９２０㎡
駐車台数	４２台（共用、有料）
事業主体	㈱セガ・エンタープライゼス
設置機種	ビデオゲーム41台、メダルゲーム47台、プライズゲーム６台、占い機５台、フリッパー３台、アップライト12台、コクピット11台、スポーツゲーム４台（計129台）
メダル貸出	４枚100円、50枚1000円
顧客対象	20代の女性
投資総額	約５億円
売上目標	年間５億円
客単価	約1100円
営業時間	10時～24時
店長から一言	「型にはまった〝よそいき〟のお店じゃなく、きどらないフラッと立ち寄りやすい店作りを目指しています。落ち着いた内装に注目して下さい」（加賀 肇店長）

段高いスペースに設けられ、一際存在感を振りまく。ゆとりあるレイアウトを重視した結果、総設置台数は少ないものの、ゲームの種類・バラエティーに関していえば、充実しているといって良いのではないだろうか。

施設内容以外のソフト面の展開も活発で、オープン時に、TV番組「クイズ年の差なんて」に出演中の自称プロゲーマー、インドマンによる『ぷよぷよ講座』を開催したり、占い師による無料鑑定を行なったところ大きな人気を得、2週続けて週末イベントを行なうことになったというように、女性の心理や趣向をついた効果的なイベントの仕掛けが女性の感性を巧みにキャッチしている。

さて、先にも述べた通り、近辺は各社の大型店が立ち並ぶ激戦区なのだが、他店が目的意識を持って来店する客が多い独立店であるのに対し、「セガ・プライム」は何かのついでにフラッと立ち寄れるライト感覚なロケーションを目指しており、客単価より来店者数を重視している。気になる他店との競合については、同店の客層の差別化が功を奏し、今のところさほど影響はないようだ。

訴求対象を絞り込んだ運営や仕掛けでその知名度を高めつつある同店。激戦区の台風の目に成り得るのか、暫し注目してみたいロケである。

（E・K）

AOU'94アミューズメントエキスポ

2月22日㈫～23日㈬／於・幕張メッセ

出展製品情報

アミューズメント業界、春の年次トレードショー「ＡＯＵアミューズメントエキスポ」が、今年も2月22日～23日の2日間、千葉市の幕張メッセにて開催されます。今回は、65社が出展、出展小間数も１０３８小間（対前年比6社、72小間増）と、過去最大規標となりました。

そこで月刊コインジャーナルでは、各社の出展予定製品を網羅した「出展製品情報」をお届け致します（出展65社中、出版関係等7社については最終頁にまとめました）。尚、出展予定製品は1月28日現在のものであり、開催当日までに変更される場合もございます。予めご了承ください。また、製品名に附した（新）は新製品、（参）は参考出展です。

出展会社一覧（65社・1038小間）

社名	小間数
アイレム㈱	20
㈱アイマックス	6
旭精工㈱	4
朝日エンジニアリング㈱	3
㈱アトラス	8
㈱アミューズ	3
㈱アミューズメント産業出版	1
㈱アミューズメント通信社	1
㈱アーリワン	4
㈱インターナショナルメディア	1
㈱エイブルコーポレーション	15
㈱エス・エヌ・ケイ	100
㈲エルソルインポート	2
㈱岡本製作所	3
㈱カトウ製作所	6
㈱カプコン	60
㈲九娯貿易	6
栗田技研㈱	4
㈱ケイミックジャパン	10
㈱コインジャーナル	3
㈱こまや	4
コナミ㈱	70
サミー工業㈱	16
㈱サンワイズ	16
三和電子㈱	5
サン電子㈱	10
㈱シグマ	40
システムサービス㈱	9
㈱ジャレコ	48
㈱新声社	2
㈱スクラッチ	4
セイミツ工業㈱	4
㈱セガ・エンタープライゼス	80
㈱セントラル	2
綜合ユニコム㈱	1
㈱タイトー	80
㈱タイガー娯楽	4
㈱太陽自動機	10
㈱タカラアミューズメント	24
㈱宝娯楽	12
タスコ㈱	12
テクモ㈱	30
データイースト㈱	15
㈱トーゴ	30
㈱東亜プラン	10
㈱トーワジャパン	20
ドイル　インターナショナル	2
㈱ナムコ	75
日邦産業㈱	2
㈱バンプレスト	30
㈱ビスコ	10
ヒューマン㈱	10
富士電子工業㈱	12
㈱ホープ	12
マイクロタッチシステムズ　インク	1
眞砂工業㈱	6
マスセット㈱	2
㈱マリンゲーム	2
丸紅㈱	12
㈲ミユキ工芸	1
㈱メキシコ	3
㈱友栄	3
㈱ユウビス	10
㈱ローラートロン	15
㈳AOU	12

ーズメントセミナー

く環境と、今後の課題を探る」

'94年3月24日(木)午後1〜6時　東京・大手町 サンケイ会館

講師プロフィール



白石　嘉宏（しらいし　よしひろ）
㈶余暇開発センター・研究主幹
「長期構造不況社会と余暇（娯楽）産業」

◎昭和17年　東京都港区生まれ。
◎昭和40年　学習院大学経済学部卒業。台糖ファイザー㈱入社。
◎昭和45年　ジャパンタイムシュアリングシステム㈱入社。
◎昭和47年　㈶余暇開発センター設立入所。主任研究員、国際事業部長を経て平成５年、研究主幹。
・ニューメディア情報研究会代表幹事
・新サービス産業研究会幹事
・山梨県甲斐の国大使
・ビジネスビデオ協議会顧問
・日本ウォーターパーク協会顧問
・日本音楽教育振興財団運営理事
・全日本スキー連盟教育本部アドバイザー
・川村学園女子大学講師
・成安造形大学講師
・日本ホビー協会ホビー大賞審査委員
・日本レクリエーション協会運営委員
・中央省庁各種研究委員会委員
・地方自治体各種研究委員会委員
◎著書
「余暇ハンドブック」（通商産業調査会刊）
「からだビジネス」（日本能率協会刊）
「イブたちの夜明」（中央法規出版刊）



篠原　滋子（しのはら　しげこ）
㈱現代情報研究所・代表取締役所長
「今日の女性・ファミリーとアミューズメント施設」

◎徳島県生まれ。
◎昭和38年　東京女子大学卒業後、中央公論社に入社。
「婦人公論」「季刊中央公論」編集部に勤務。
◎昭和54年　同社退職後、テレビ朝日ニュース・キャスター。
◎昭和55年　㈱現代情報研究所設立。代表取締役所長。
同研究所は女性だけでコンピュータのソフトウェアを作っている。
◎著書
「コンピュータに恋した女たち」（徳間書房）
「わたしのコンピュータ辞典」（三省堂）
「感動！パソコン術」（読売新聞社）などがある。



小森　勇（こもり　いさむ）
㈱船井総合研究所・経営企画本部チーフ
㈱船井財研・取締役
「施行10年目を迎えた風営適正化法とアミューズメントビジネス」

◎昭和27年７月　富山県生まれ。大阪大学法学部卒業。
◎大手リゾートデベロッパー会社の戦略室課長、専門学校・各種学校チェーンの理事
・取締役を経て、平成１年11月、船井総研に入社。
◎資格：宅地建物取引主任者。
◎得意とする分野
1.ショッピングセンター開発や自治体の商業振興を指導
＜現在＞兵庫県宝塚市、川西市、明石市、西脇市、和田山町の商業顧問や諮問委員として活躍中。
2.パチンコ・アミューズメント経営企画の経営指導
＜現在＞近畿圏、東海・関東地方に10社以上の指導先を持つ
＜テーマ＞出店地探し、周辺調査、ファイナンスの組み立て、賃金制度、社内整備（規程づくりを含む）、社員教育。
3.土地有効活用の指導
住居系、商業店舗、ビル、寮社宅、配送センター、ホテル・レジャー施設、リゾート全般など取扱いメニューは豊富で、殆どの事例に対応する。



仲村　浩（なかむら　ひろし）
㈱電通プロックス・プロモーション
制作本部マルチメディアセンター部長
兼開発本部部長
「技術革新とアミューズメント施設の将来」

◎キャンベラ（オーストラリア）生まれ。一橋大学社会学部卒業。
㈱電通映画社（現・電通プロックス）入社、テレビコマーシャルの演出に携わる。その後、ビデオディスク制作、ニューメディア関連、地域開発、先端映像調査、海外関連等を含む各種プロジェクトに参画。最近はマルチメディア、バーチャル・リアリティ等の新しいメディアに関係することが多い。
◎昭和59年　ニューメディア情報研究会（ＭＩＮＴＳ）設立に関与。
◎昭和63年　「イベント・展示映像事典」（丹青社刊）執筆・編集。
◎平成元年より月刊「ＭＥＤＩＡ　ＲＥＰＯＲＴ」創刊、現在に至る。
近年、「ニューメディア」「日経イベント」「アミューズメントビジネス」「全国レジャーランド名鑑」「マルチメディア白書」等への執筆もあり。
◎研究会・会員等
・日本映像学会会員
・ニューメディア情報研究会幹事
・ＭＥＤＩＡ　ＲＥＰＯＲＴ編集長
・ＩＡＡＰＡ会員

受講申込み書			
会社名	（　歳）	会員　非会員	（該当する方を囲んでください。）
氏名		所属部署 役職	
住所	（〒　ー　）		
	TEL.	FAX.	

第1回AOUアミュ

「アミューズメント業界を取り巻

全国のアミューズメント施設は平成元年以来、質量ともに飛躍的に発展し、幅広い顧客に親しまれる娯楽施設へと成長をとげました。
しかしながら、アミューズメント施設営業者を取り巻く今日の経営環境については、昨今の人気機種の動向とともに、経済界全般の長期不況の影響が重く垂れこめ始め、必ずしも良好とはいえません。
更には、昭和60年以来、現行法の施行により、数々の営業上の規制を余儀なくされた所ですが、新たに景品提供機の扱い等、AM施設の今後の在り方を含め、改めて考えねばならない問題も表面化して参りました。
そこで、これら各種の問題を幅広くとらえ、当業界の今日及び将来を考える一助とすべく、「第１回AOUアミューズメントセミナー」を企画致しました。

1　**主催**…………社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
2　**協賛**…………東京都アミューズメント施設営業者協会
3　**協力**…………株式会社コインジャーナル
4　**開催日時**……平成６年３月24日（木）　午後1時より午後6時
5　**開催場所**……サンケイ会館５階５０１号室
東京都千代田区大手町1－7－2（下記地図参照）
TEL　03-3273-2257～9
6　**受講資格**……原則として、主催団体の傘下事業者又は、その会社の従業員
7　**受講料**………①会員会社代表者及び従業員　　￥　５．０００
②非会員　　￥１５．０００
8　**受講申込み及び受講料の払込み**
①添付の「受講申込み書」に記入し、ＡＯＵ事務局に郵送あるいはFAXでお申込みの上、受講料を下記銀行口座にお振り込み下さい。お振り込み確認後、「受講券」をお送りします。当日会場受付けに呈示して下さい。
尚、受講料の払戻しは致しませんのでご了承下さい。（代理受講はさしつかえありません）
〈お申込み先〉〒101　東京都千代田区神田須田町1―4―1　ＴＩＳ須田町ビル６階
㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
TEL 03-3253-5671　**FAX 03-3253-5688**
〈お振り込み先〉さくら銀行　神田小川町支店　普通　６３２６６７０
口座名　㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会　会長　梅原靖三
②受講申込み及び振込み期限は、３月15日です。
③当日ご欠席の場合は、受講料の払戻しを致しませんのでご了承下さい。
9　**受講者定数**…１５０名（会場の都合により、申込み先着１５０名様で締め切らせて頂きますのでご了承下さい。）
10　受講申込みについてご不明の点は、各都道府県協会事務局又は、ＡＯＵ事務局にお問い合わせ下さい。

スケジュール

12：30　受付開始
13：00　主催者挨拶
13：10　講師紹介
13：20　講演①②
（休憩）
講演③④
（休憩）
パネルディスカッション
17：50　主催者挨拶
18：00　終了



地下鉄：
丸ノ内線・大手町駅
半蔵門線・大手町駅
千代田線・大手町駅
東 西 線・大手町駅
三 田 線・大手町駅

JR：
東京駅丸の内北口

アイレム㈱

①出展予定製品

◆ベストイレブン（新）
アイレム初のサッカーゲーム。簡単な操作で多彩なテクニックをプレイでき、テレビ中継さながらの演出がゲームを盛り上げる。

◆ジオ・ストーム（参）
派手なゲーム性がウリもののアクションシューティング。同社の伝統的な流れを組むストーリー展開。

◆ダイス・ダイス・ダイス（参）
フィールド上のダイスの数を合わせて消していくアクションパズルゲーム。

◆PKサッカー（参）
キックバーを蹴ってモニター上のゴールキーパーとPK戦を競い合うプライズゲーム。蹴り方によって多彩なシュートができる。

◆ラブリーエリアス（参）
ゲマトリア数秘術を基に、姓名から数字を導き出して運命を占う。

◆エンゼルウィスパー
占い機。

◆マドンナ25

◆マドンナ33

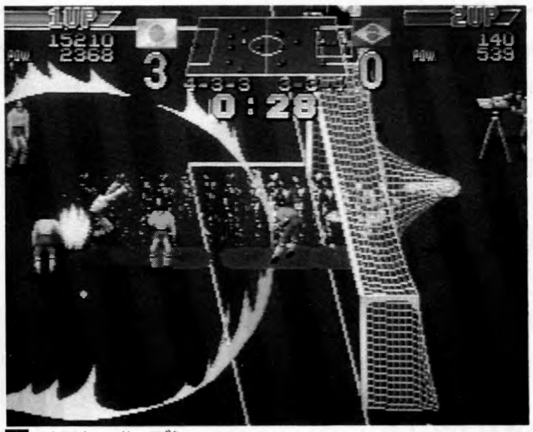
◆ヒルクライマー

◆ブラックジャック

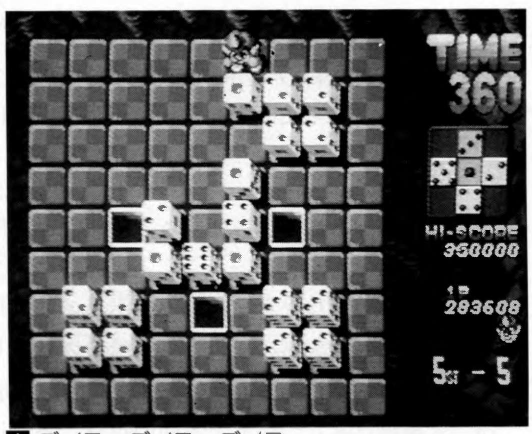
◆ウォーリーの愛をさがせ！



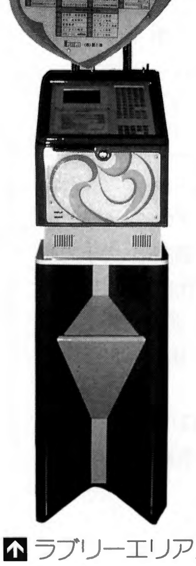
↑ジオ・ストーム



↑ベストイレブン



↑ダイス・ダイス・ダイス



↑ラブリーエリアス



↑PKサッカー



↑ブラックジャック

㈱アイマックス

①出展予定製品

◆P．K．サッカー（参）

サッカーのPK戦をモチーフにしたスポーツゲーム。左右に動くキーパーをかわしてゴールを狙う。

◆ジャンケンおっとっと（参）

アーケードゲーム。

◆スモークザウルス〜爆煙パニック〜（参）

対戦型のボタン早押しゲーム。

◆タイトル未定（参）

対戦型のアクションパズルをモチーフにしたビデオゲーム。

◆ジャックポットビンゴ



PKサッカー



ジャンケンおっとっと



スモークザウルス〜爆煙パニック〜

旭精工㈱

①出展予定製品

◆DLD−WD

キャッシュボックスを装備したコインドア。両ドアは強靭なアルミダイカスト製で、3点カムロック方式を採用、防犯性が高められた。

◆AC−1000T

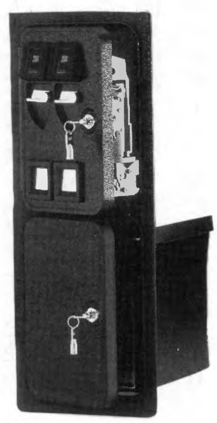
「両替機」「メダル貸機」「両替メダル貸機」の3種類のタイプを1台で備えた、高機能、多機能両替・メダル貸機。

◆IPB−M

従来のIPB照光式ランプを基本に、複雑な形態の本体部分を分割。これにより、デザインの変更に対応しやすく、本体色、レンズ色を自由に選択できるようになった。



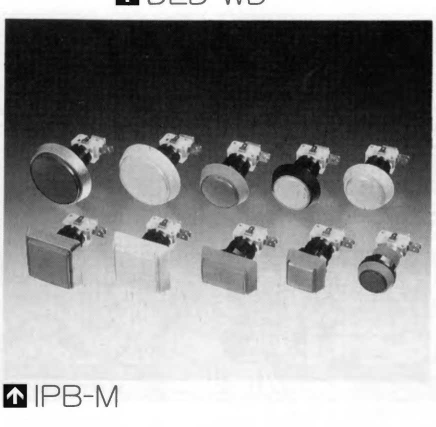
AC−1000T



DLD-WD



AC−2000T



IPB-M

朝日エンジニアリング㈱

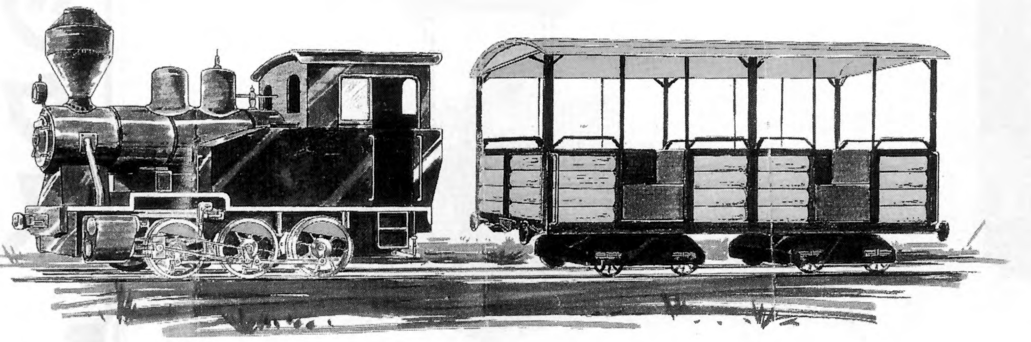
①出展予定製品

◆600㎜ゲージ　C-12型　森林列車（新）

おとぎの国からぬけ出たようなレール走行式乗物。迫力感のあるボディと情緒豊かな雰囲気を持ち、SCロケ、遊園地、また公園などでの使用に最適。排煙装置、汽笛、走行音、車内アナウンス装置、ヘッドライト、スピード4段階切替え装置など車内装備も充実。

◆マリオドライブ、ヨッシードライブ

人気キャラクター「スーパーマリオ」シリーズから採用したバッテリーカー。定員2名。カード払出し機能、キャラクター音声ボタン搭載。



↑600㎜ゲージ C-12型 森林列車

㈱アトラス

①出展予定製品

◆カプセルランド（新）

カプセルが1個ずつ補給される自動供給システムを内蔵したプライズゲーム。

◆スーパーマリオカート　ドキドキレース（新）

人気キャラクター「マリオ」を使ったメダルゲーム。SCロケに最適。

◆ななめでまじっく！（新）

従来の落ちものとは一味違う新感覚のパズルゲーム。ただ消していくだけではなく、シーソータイプのライフゲージを採用し、エレメントを使って相手に攻撃を加えていく。

◆クレーンガレージ

全ての機種に対応するクレーン機用ガレージ。



↑カプセルランド



↑ななめでまじっく！

㈱アミューズ

①出展予定製品

◆マザー&チルドレン（新）

親の中に子供が1匹入った動物ぬいぐるみ。19～22cm、10種。

◆USカレッジボールセット（新）

米国有名大学のマーク入りボール。12～18cm、12種。

◆アニマルベル　ビックフット（新）

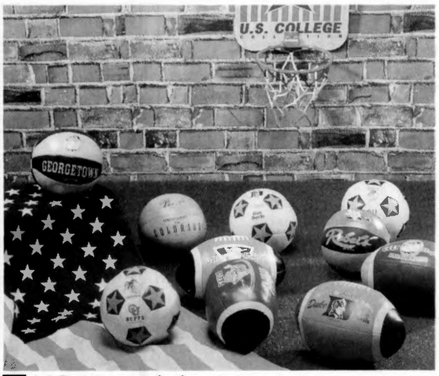
大きなベル付きの動物ぬいぐるみ。21～23cm、6種。

◆ロマンチック物語

香りの付いたハート型クッションを抱えた動物ぬいぐるみ。19～23cm、6種。

◆りんりん！ツーリングポーチ（新）

マウンテンバイクやデイパック等に付けられるアニマルポーチ。21～23cm、5種。



↑USカレッジボールセット


↑りんりん！ツーリングポーチ


↑ロマンチック物語

㈱アーリワン

①出展予定製品

◆TSE-188/288（新）

コンピュータ処理により、各ゲーム機の売上げがリアルタイムで確認でき、日報、月報、年報が管理できるシステム。超小型中継機1台で端末機（ゲーム機）64台の受発信処理可能。配線は並列式、接続ケーブルは電話線、同軸ケーブルにて使用可能なので、今までのものと違い、ゲーム機の移動その他が簡単に行なえる。

◆MRW-201（新）

メダルゲーム機に使用のメダルの預かり、払出しを磁気カードで処理する。従来手作業でノートにつけ管理していたものが顧客自身の暗証番号入力で可能となる。(但しカードは店側が管理保管する)



↑TSE-188


↑TSE-288

㈱エイブルコーポレーション

①出展予定製品

◆だるま道場（新）

パズルゲーム。

◆ガラポン（新）

1コイン1回転。必ず景品が払い出される景品出し機。

◆大江戸ファイト（新）

1対1の対戦、3回勝負の勝ち抜き格闘ゲーム。

◆牌砦II　仇討外伝

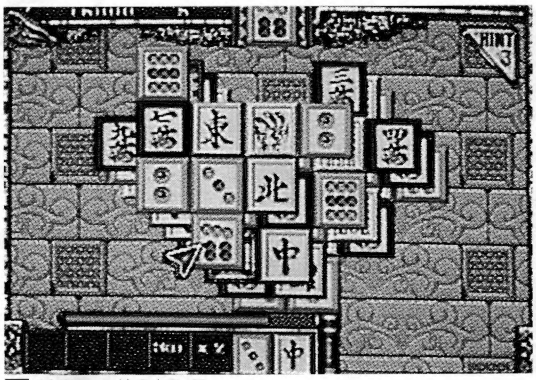
仇討のストーリーに沿って進行する牌砦シリーズの最新版。

◆ざけんじゃね〜よ！（新）

画面に人間の顔を描き、それをびんたするゲーム。

◆ウゴウゴラーパ（新）

アーケードゲーム。



↑牌砦II 仇討外伝

㈱エス・エヌ・ケイ

①出展予定製品

◆龍虎の拳2（新）

対戦格闘アクションゲーム。使用キャラクターが2人から12人に増えた。画面を拡大、縮小することで迫力ある戦いを演出。

◆トップハンター（参）

2ラインの横スクロールアクションゲーム。ステージに仕掛けられた特殊な罠や多彩なアイテムを利用・駆使し、宇宙海賊を倒す内容。

◆得点王2（参）

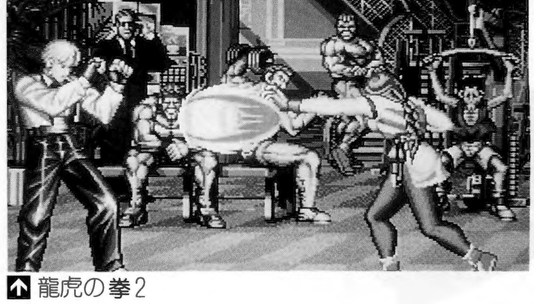
「ワールドカップ」を再現したサッカーゲーム。48カ国からチームを選択することができ、またプレイヤーの好みに応じたチームを作ることも可能。

◆MVS　NEOシリーズ（新）

19インチ、25インチ、29インチモニター搭載の3機種（19インチはSCタイプ）。新素材を採用。使い易さ、耐久力、安全性の全てが更に向上。



↑トップハンター



↑龍虎の拳2

㈲エルソルインポート

①出展予定製品

◆ベアシリーズ

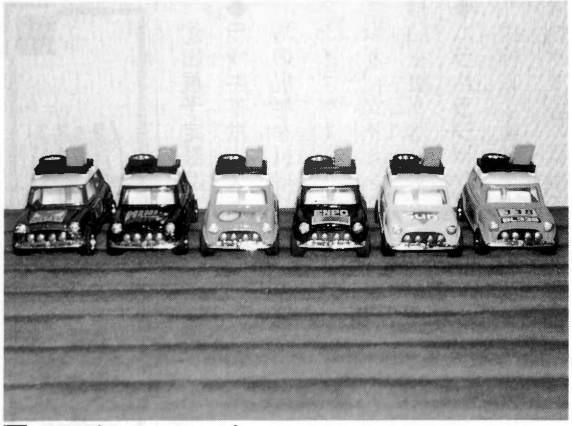
世界中で人気のテディーベア（全24種）が景品として登場。素材も軽くカプセルにも入る。

◆透明シリーズ

飛行機、ヘリコプター、汽車、4WDバギー、各種ビッグサイズとスモールサイズの両タイプが揃った、メカニズムと透明感がウリの定番商品。

◆ミニクーパ、ミニミニクーパ、スーパーミニクーパ

今回、新たにスモールサイズが加わった、根強い人気を誇る欧州車ミニカー。



↑スーパーミニクーパ

◆その他景品各種

②出展方針（抱負）

さまざまな商品が氾濫する昨今、景品にお悩みのあなたに救世主となる㈲エルソルインポート。当社では皆様のご要望に応じてオリジナル商品をお作り致します。これからの当社のコンセプトは「質」「量」「価格」、つまり良いものをできるだけ多く、しかも低価格でご提供しようということです。

㈱岡本製作所

①出展予定製品

◆スーパーバスケット

従来のバスケットゲームに景品払出し装置の取り付けが可能となった。

◆スーパーバスケットW（新）

時間内のゴール数を競う、2人用バスケットボールゲーム。

◆スーパーサッカー（新）

ランダムに左右に動くキーパーを避け、ボールをシュートするアーケードゲーム。



↑スーパーバスケットW

㈱カトウ製作所

①出展予定製品

◆ラッキーホース（参）

馬の尻尾を目掛けてボールを当てるプライズゲーム。足元には景品が流れており、タイミングよく当たると足で景品を蹴り落とす。

◆ハラハラジャングル（参）

探検家と猛獣をモチーフにしたプライズゲーム。猛獣をかわしてゴールに辿り着けば景品を払出す。

◆ダイナマイトショットII（新）

大好評のメダルゲーム、ダイナマイトショット第2弾。盤面には「ダービー物語」を採用し、興奮度アップ。

◆ディスクスロット（仮称）（参）

回転する3枚のディスクを「ジョーカー」に揃えれば景品払出し。

◆プログレッシブシステム(仮称)(参)

MSヴィーナス、MSパトラ専用

複数のスロットマシンのジャックポット払出し枚数を制御し、ディスプレイ表示するシステム。基準となるジャックポット払出し枚数にIN枚数の数%（設定変更可）が上乗せされていく。最大32台までに接続可能。

◆MSヴィーナス

木目調のシングルメダルゲーム。

◆MSパトラ

◆MSパトラジョーカー

◆MSパトラウィッチ

◆ドキドキライオン

◆ニンジャどろんパ

◆レディマドンナ

◆マドンナV

◆ダイナマイトショット



↑ニンジャどろんパ

㈱カプコン

①出展予定製品

◆スーパーストリートファイターIIX（エックス）（新）

「ストII」シリーズの最新作。登場キャラ16人全員がパワーアップしており、新必殺技は勿論、〝スーパーターボ〟や一発逆転の究極必殺技〝スーパーコンボ〟など、新しい機能が追加された。

◆パニックショット　ロックマン（新）

フリッパータイプのプライズマシン。ピンボールの要領でボールを弾き、Dr.ワイリーをやっつける内容で、設定得点をクリアすれば景品が払い出される。

◆拳聖土龍（ケンセイモグラ）〈仮称〉（参）

ストIIのキャラ「リュウ」と「春麗」が対決する対戦型モグラたたきゲーム。

◆スクリューファイター

「ストII」を題材にした子供向けルーレットメダルゲーム。盤面上の当たり位置にベットしたキャラクターが停止すれば、オッズに従ってメダルを払い出す。さらに、ボーナスステージとして盤面中央にある液晶カラーモニターでスロットゲームも楽しめる。

◆ランウンドアタック

「ストII」を起用した子供向けプライズゲーム。

◆スロットボーイ

◆コインラッシュ（新）

◆キディーキッス

◆リトルキッス

◆キャンディードリーム（新）

◆ポコニャン！バルーン（新）

◆恐竜探険（新）

◆景品用ぬいぐるみ

②出展方針（抱負）

今回のAOUエキスポでは、メイン商品として「スーパーストリートファイターIIX」をご用意いたしました。その他、「ストII」のキャラクターを使用したプライズマシンや、話題のクレーンゲームなど豊富に取り揃え、お待ち申し上げております。

(有)九娯貿易

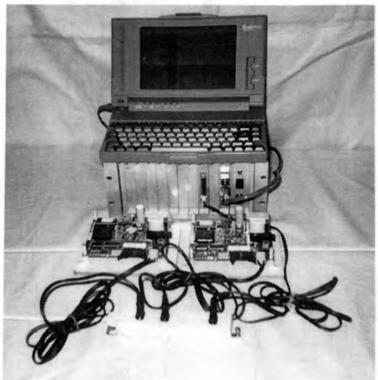
①出展予定製品

◆GAMS（参）

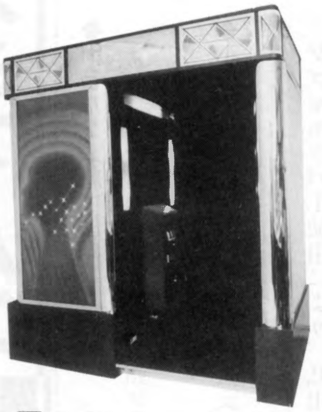
入場者数、各機械のインカム、コイン詰まりの自動検知の他、「時間」「日」「週」「月」単位でのデータ収集、集計が自動的に行なえる多機能売上げ管理システム。パソコン本体、親機子機から成り、簡単取り付けでACラインを使用。通信回線を使えば、各ロケごとの集計も可能。

◆ラブラブシミュレーション（新）

ビデオカメラで取り込んだ顔写真を三次元映像合成処理し、カラーでプリントアウトするシミュレーター。「ラブラブ」「形態」「トラベル」の3モードが用意されいてる。



↑GAMS



↑ラブラブシミュレーション

栗田技研(株)

①出展予定製品

◆レインボー・ターゲット（新）

4人用ガンゲーム。

◆カプセル・ハンティング（新）

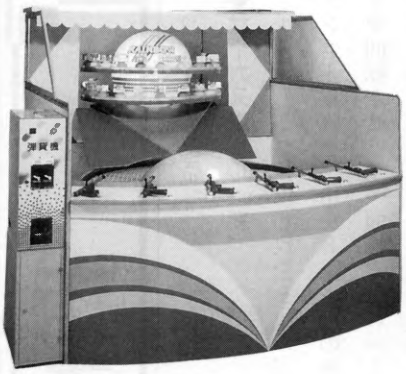
4人用ガンゲーム。

◆ダルマ・スターMARKⅡ（新）

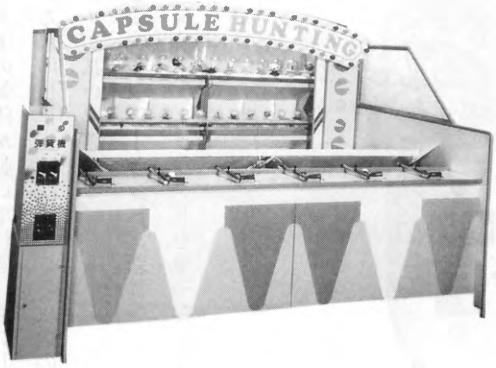
4人用ガンゲーム。

◆カーニバル・ターゲットミニ

2人用ガンゲーム。



↑レインボー・ターゲット



↑カプセル・ハンティング



↑カーニバル・ターゲットミニ



↑ダルマ・スターMARKⅡ

㈱ケイミックジャパン

①出展予定製品

◆ポチャッコのうきうきピカデリー（新）

液晶スロットを併用したルーレットタイプのメダルゲーム。

◆ソニックのスペースツアーズ（新）

ルーレットタイプのプライズゲーム。

◆とってくださる（参）

75φ対応小型三本爪クレーンゲーム。

◆ガラポン（新）

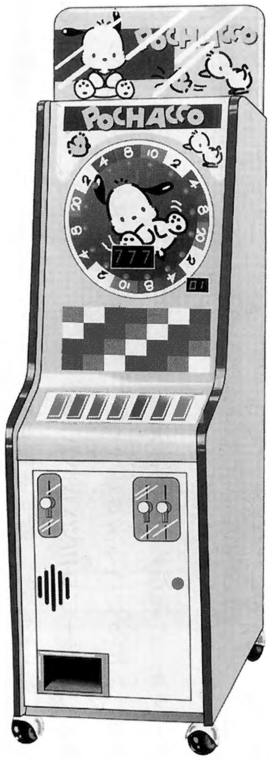
イベント使用を目的とした店頭プライズマシン。

◆小型両替機EX-252ASA〈仮称〉

ダブルホッパー使用により、払出し金種設定が可能となった両替機。

◆はんぎょどんのヨーイどん！〈仮称〉

子供用メダルゲーム。



ポチャッコのうきうきピカデリー
©1989.1993 SANRIO CO.,LTD.

㈱こまや

①出展予定製品

◆サーカスボール（新）

ルーレットで払出し枚数を決め、パチンコ玉を弾き、中央ドーム内のループを回転させる。一回転ごとにルーレット下の矢印が動いて行き、点灯している場所に止まれば、そこの枚数のメダルが払い出される。

◆ファンタジーランド（新）

メリーゴーラウンドを象ったルーレットを使った4人用子供向けマスメダル機。

◆ミニチャンプホッケー（新）

エアホッケーのミニチュア版。小さな子供でも中央まで手が届き、パックも9グラムと軽く、安全。また、大きな機種に負けないスピード感で軽快なゲームが楽しめ、パックが壁に当たった時と得点時には可愛い電子音がなる。



ファンタジーランド



サーカスボール



ミニチャンプホッケー

コナミ㈱

①出展予定製品

◆ゴルフィングレイツ2（新）

大好評を博した前作をさらにパワーアップさせたビデオゲーム。初心者でも簡単にプレイできるよう遊び方を画面に表示。新3D表現高性能チップ「PSAC4」を導入し、よりリアルなグラフィックが楽しめるようになった。

◆プレジャーキャッスル（新）

洋風の城（キャッスル）をイメージしたファンタジックな筐体のプッシャーゲーム。観覧車をモチーフにしたLEDルーレットやバイキング、フリーフォール、飛行船など遊園地をテーマにした数々のフィーチャーで女性客やカップルにアピール。また、本体は6分割可能なので、ロケーションのニーズに合わせて設置できる。

◆ダムダムボーイ（新）

同社のオリジナルキャラクター「リッキー」シリーズのSC・店頭用メダルゲーム。今回は人気のストリートバスケットに挑戦。オジャマキャラのディフェンスをうまくかわしてシュートが入れば、ゴールに表示された枚数のコインが払い出される。

また、プレイヤーを限定しないらくらくワンボタン操作が可能。

◆極上パロディウス（参）

あのパロディウス・シューティングが極上になって帰ってきた。前作からのお馴染みプレイヤーキャラに新キャラが仲間入りし、ケタ外れのアイディアが満載。

◆レーシングフォース

新3D表現高性能チップ「PSAC4」を導入した通信機能搭載のドライビングビデオゲーム。軽快なハンドリングで女性でも楽しめる。

◆スラムダンク

バスケットボールをモチーフにした3Dによる縦攻撃型のビデオゲーム。実戦さながらのパスカットプレイなどが楽しめる。

◆F-1ワールドレーシング

F-1をモチーフにした8人用大型マスメダルゲーム。実名のチームドライバーが登場し、抜きつ抜かれつの迫力あるレースを展開。

◆リーサルエンフォーサーズ

長期に亘る高インカムを誇るガンシューティングゲーム。リボルバーの弾丸補充を活かしたかつてない緊迫感が味わえる。

◆ウイナーズポーカー

プレイのたびにジョーカーが変わるポーカーメダルゲーム。ダブルアップ、ハーフダブルアップ付き。

◆フルーツバー

スロットメダルゲーム。3パターン型ダブルアップ、ハーフダブルアップ付き。8～32ベットの切り替えが可能。

◆B-Jフォースプリット

◆ドリームサーキット

◆ラストクイーン

◆どうぶつグランプリ

◆カンフーキッド

◆しゅりけんボーイ

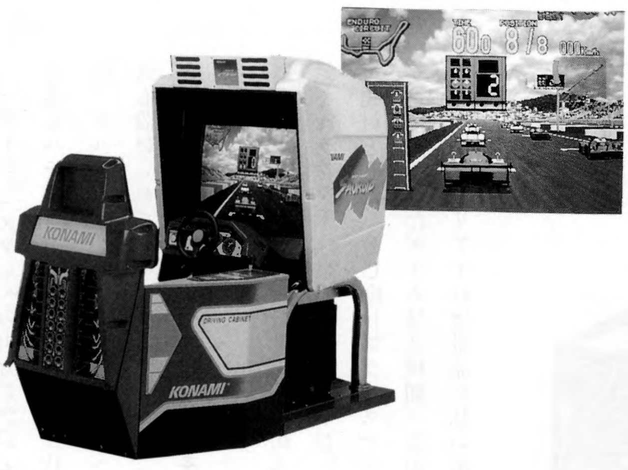
◆ふうせんペン太くん

◆ワイワイビンゴ

◆ワイワイポーカー

◆ワイワイジョッキー

◆ファンキーモンキーウッキッキー



↑レーシングフォース


↑F-1 ワールドレーシング


↑プレジャーキャッスル



↑ゴルフィングレイツ2

サミー工業㈱

①出展予定製品

◆ダイナギア（新）

SSVシステムの新作ソフト、恐竜惑星を舞台としたアクションゲーム。お助けキャラとして大迫力の恐竜が登場するなど、テンポの良さと多彩なアクションが随所に取り入れられている。

◆デッドリースポート〈仮称〉（新）

SSVシステムの新作ソフト、デジタイズ画像を採用した格闘アクションゲーム。必殺技、跳ね返しシステムや隠れ技などが導入されている。

◆ティードオフ

プレミア社製の「ゴルフ」をモチーフとしたピンボール。

◆グラディエーター

プレミア社製のファンタジックなピンボール。6種類のミニラウンドをクリアして「三ツ首竜」が待つスペシャルラウンドにトライ。これをクリアすればスペシャルボーナスが得られる。

◆ワイプアウト（新）

プレミア社製の「スキー」をモチーフとしたピンボール。

◆ビンゴスター（新）

「スロット」「ビンゴ」「プッシャー」の要素が1つに集約されたアダルト向きメダルゲーム。「ビンゴ」が揃えば「スロット」が回転、メダル払い出し枚数の倍増するチャンスとなる。

◆スーパースピン

「コイン」「メダル」の両方でプレイ可能なパチンコゲーム。最大150枚のメダルが払い出されるビッグチャンスも設けられている。

◆けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう

SCシリーズ第1弾。サンリオの人気キャラクター「けろけろけろっぴ」を題材とした、SC向けプライズゲーム。用意されたゲームは3種類。このうち1つをクリアすれば景品が払い出される。

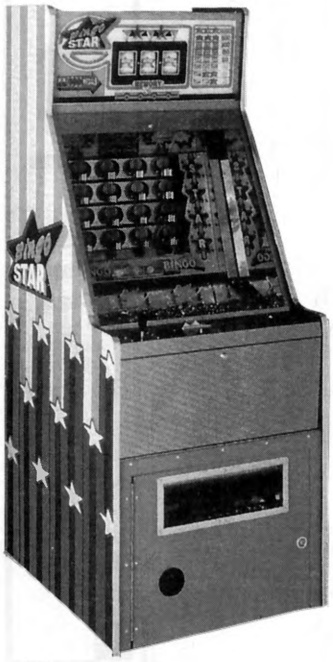
◆ハローキティー　ハラハラケーキパニック

サンリオの人気キャラクター「ハローキティー」を題材としたSC向けプライズゲーム第2弾。

◆がんばれチビケラトプス（参）

恐竜の競争をテーマにしたカプセル払い出しゲーム。

◆ダイノキッズ（参）



↑ビンゴスター



↑グラディエーター


↑ダイナギア

㈱サンワイズ

①出展予定製品

◆ハッピー・ベル（参）

時間内にコンパネ部分の赤いボタンを叩くと強さに応じて中央のメモリが上昇。上手く設定ポイントに止めれば景品が払い出される。また、最高点にある大きなベルに当てると鐘の音が鳴り響くなど、ストレス解消、及び力試し的要素も盛り込まれている。

◆ジャンケンマンJUMBO（新）

3回ジャンケンを行ない、1勝でカード、2勝で75φカプセル、全勝するとカードとカプセルの両方を払い出すプライズゲーム機。

◆コング・フォール（参）

コングが雄叫びをあげながら、手にした丸太で景品カプセルを落下させる。左右に可動する回転台を操り、これを上手くキャッチすればその景品が払い出されるコミカルなプライズゲーム。

◆ドラえもんのスロット（新）

「JOYMシリーズ」第3弾。ドラえもんのキャラクターを採用したモンタージュスロットゲーム。3分割されて個々に回転するキャラクターの顔を1・2・3のボタンを使用して順に止め、揃えばメダルが払い出される。

◆アニマル・マッチ

基板の入替えによりソフトの変更が可能な14インチモニター搭載小型メダル機「JOYMシリーズ」第1弾。ユニークな動物が登場する絵合わせスロットゲーム。メダル2倍獲得のチャンスがあるボーナスゲームが設定されている。

◆パワー・キック

「JOYMシリーズ」第2弾。サッカーのPK戦をモチーフにした小型メダル機。シュートコースをセレクトする「オフェンス」、「ディフェンス」ゲームにトライ。これらをクリアすれば「メダルルーレット」ゲームに。当たった枚数のメダルが払い出される。

◆ポップン・ルーレット

同社オリジナルの「SS—91」筐体による、ポップなキャラクターを採用したルーレットタイプのメダルゲーム。スタート、ストップのシンプルな操作系を使用。勝敗が簡単に決定するため、稼働率に優れている。

◆ジャンケンマンJP

「SS—91」筐体を使用した小型メダルゲーム。ジャンケンに勝てばルーレットが回転、停止位置に表示されたメダルが払い出される。

◆ジャンケンマンバブルス

3リール、5ラインの本格派スロットを採用した子供向け小型メダルゲーム。メダル、10円玉の使用が可能。ベットは1枚から3枚までとなっている。

◆UFOシューター

従来の爪を使用したタイプとは異なる吸引式キャッチャー。吸い上げたカプセルをレールに上手く落としこむ2つのゲーム性が楽しめる。また、各種のカプセルに対応しており、ロケーションに合わせた景品が使用できる。

◆ジャンケンマン福引き

カラフルな筐体とイルミネーションでアイキャッチ効果の優れたプライズゲーム。ジャンケンに勝てば福引の権利が発生。当たりで30φ、大当たりには75φのカプセルが払い出される。1コイン3回プレイ。

◆スクール・キッズ

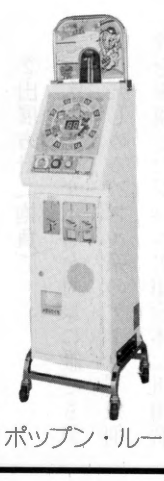
アメリカのスクールバスをイメージした筐体の子供向けクレーン機。ターゲットを考慮してコンパネの高さを65cmに設定。筐体背面に小型機を連結することでコーナー展開にも有効に使用できる。

②出展方針

今回のAOUエキスポでは、小型メダル機とプライズ機の2系統の機種で出展致します。プライズ機では、昨年の「UFOシューター」に続いて、子供から大人まで幅広い年齢層のプレイヤーをターゲットにした「ハッピーベル」、子供向けに可愛らしいコングをコミカルに動かすカプセルプライズ機「コング・フォール」をご紹介させて頂きます。また、子供向けメダル機では、ホッパーを搭載したビデオ筐体「JOYMシリーズ」の3種類のソフトを中心に、当社の提案するコーナー展開をご覧頂ければと思います。「ハッピーベル」「JOYMシリーズ」といったサンワイズのニューカラーとなる、話題性のあるマシンを盛りだくさん出展致します。是非ともご見聞賜りますようお願い申し上げます。



↑ドラえもんのスロット
©藤子・小学館・テレビ朝日



↑ポップン・ルーレット

三和電子㈱

①出展予定製品

◆OBSA-45UKK（新）

照光式押しボタン45φ薄型の正方形バージョン。

◆OBSA-60UM、UK（新）

60φと大きく子供向けの筐体に適した丸型と角型の照光式押しボタン、薄型シリーズのニューバージョン。従来の60φに比べ明るくなっている。

◆OBSL-28RG（新）

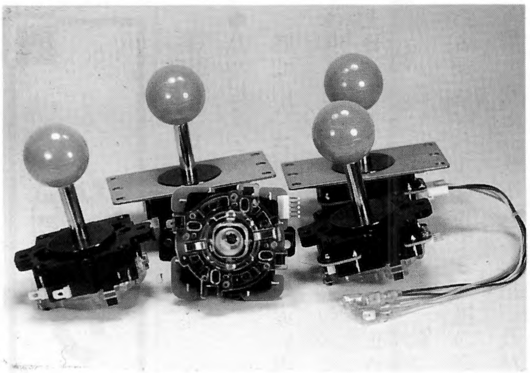
28φのロングタイプで海外の筐体の適し、耐久性にも優れたリードSWボタン。

◆JLF-TP-8

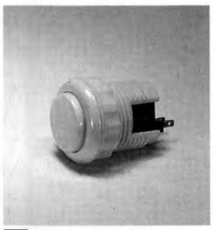
基板タイプのジョイスティックレバー。基板にマイクロSWが載せられており、各マイクロSWへの接続が不要、コネクターを挿すだけ。4・8方向の切替えもワンタッチで行なえる。また、板金付き、ハーネス付きが用意されており、あらゆるタイプの筐体にも使用が可能となった。このレバーを使用すれば生産能力が向上、生産コストも安くなる。

◆OBSM-30A（新）

目隠しキャップ30φニュータイプ。ボタンキャップ部分を外すだけで取付けが可能となった。



↑JLF-TP-8シリーズ



↑OBSL-28RG

↓照光式押しボタン(OBSA)



サン電子㈱

①出展予定製品

◆へべれけのぽぷーん（新）

8種類のお馴染みのキャラクター（へべ、おーちゃん、すけざえもん、ぢぇにふぁーなど）がそれぞれ特徴を活かした攻撃をする、落ちものパズルゲーム。

◆クイズめざせ!! アイドル（新）

4人の美少女達がスターを目指し、クイズに答えていくファンシステム採用のパズルゲーム。

◆チャンタとスーのクロスでポン（新）

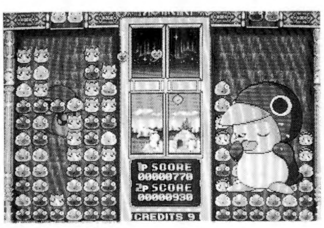
根強いファンがいるクロスワードをアーケードゲーム化。

◆上海III

上海シリーズの第3弾。従来通りの1Pモードに加え、2P協力、2P対戦と3つのモードを用意。

②出展方針（抱負）

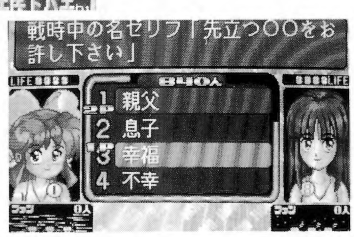
幅広いユーザー層を対象に誰でも気軽に楽しめるパズル系のゲーム、独創性を重視したジュニア用筐体（汎用筐体ラーナ）、自社でお馴染みのキャラクターへべれけを採用し、ヤングアダルトやカップルを中心にプレイできる落ちものパズル系のゲームを出展します。



→へべれけのぽぷーん ©1994 SUNSOFT



←チャンタとスーのクロスでポン



→クイズめざせ!! アイドル

㈱シグマ

①出展予定製品

◆CYBER DEAL（新）
ブラックジャックの5人用マスメダルゲーム。筐体やカード、ディーラーなどに未来的デザインを採用。

◆マジックサーカス ニューバージョン（新）
既存製品にオッズの妙味をプラスした新バージョン。

◆GO GO MARIO CIRCUIT（新）
マリオカートがマスメダルゲームに登場。SCロケから一般AM施設まで幅広い客層を狙う。

◆拳聖士龍（新）
「ストII」に題材を得た対戦型モグラ叩きゲーム。カプコン、トーゴ、シグマ共同開発製品。

◆STRIKE RICH（新）
ビンゴやポーカーの要素を採り入れたメタパチの新タイプ。役の種類によってFEVERもある。

◆POKER HDWD
レイズドロウタイプの新製品2機種を含む10種を展示。

◆Super 8ways HDWD
新タイプ2機種を含む8種を展示。

◆MECH SLOT WD
フリーゲーム付き新製品2機種を含む7種を展示。

◆宇宙カプセル6
カラフルな6つのボールを使った子供向けメダルゲーム。1着、2着のボールの色を予測してメダルを賭ける。スピーディーなレース展開が特徴。富士電子工業製。



CYBER DEAL

システムサービス㈱

①出展予定製品

◆幽遊WATCH〈仮称〉（新）
超人気コミック雑誌「幽遊白書」のキャラクターのトイウォッチ。

◆ボクまんまデス おでかけセット〈仮称〉（新）
人気テレビ番組「さんまのまんま」に登場する犬キャラのまんまが実用品セットになった。

◆新日本プロレス〈仮称〉（参）
大好評のプロレスシリーズ「ジャングルリング」の第3弾がいよいよ登場。

◆今どきのOL〈仮称〉（参）
オフィスなどで机の上に置けば伝言板のような使い方ができる、実用タイプのぬいぐるみ。

◆ドンピー（新）
まんまに続く人気キャラクターがクレーン用景品に初投入。特に女性や若い年齢層に大ウケ。

◆コカ・コーラリーグ'93
今、国民的人気を博しているサッカーのぬいぐるみとボールにコカ・コーラの刺繍が入って登場。

◆ボクまんまデス Tシャツ（新）
まんまちゃんのプリント付きTシャツ。

◆ウィンディーアフタヌーン

◆パタリロ

◆タイニートゥーンアドベンチャーズ


コカ・コーラリーグ'93
Coca-Cola


ボクまんまデス おでかけセット（仮称）
©関西テレビ・ラック

㈱ジャレコ

①出展予定製品

◆F―1スーパーバトル（新）

グランプリスターI、IIに続く2in1タイプの大型体感ドライビングビデオゲーム機。同機の大きな特徴は、(1)ジャレコ新開発の専用32ビットボードを使用（MEGA　SYSTEMとは別）、よりリアルな臨場感を演出(2)高解像度フラットスクウェア29インチモニターを2台搭載、迫力のレース展開を再現(3)コースもベルギー（実在のコース）、フランス、USA（オリジナルコース）と多彩。勿論4台8人通信でハンドルショックも装備。

◆ルー大柴&細川ふみえ　早押しクイズグランドチャンピオン大会（新）

司会に今人気のルー大柴と細川ふみえを起用。2人のアクションとボイスがプレイヤーを魅了、問題も〝とんねるずの生ダラ〟で活躍の放送作家、池田裕機が監修する。3人同時のVSモードは勿論、1人プレイに〝タイムアタックモード〟を用意、さらに5週勝ち抜くと〝グランドチャンピオン大会〟に進出と、早押しシリーズをよりパワーアップさせた。

◆ベストバウトボクシング（新）

32ビットマザーボード〝MEGA　SYSTEM32〟の第1弾となるボクシングアクションビデオゲーム。7人のキャラクターからセレクトし、世界チャンピオンに挑む。試合は無差別級、反則技OK、3ラウンドフリーノックダウン制で行なわれ、勝ち残った1人がチャンピオンと夢のタイトルマッチを行なう。ボクシングが持つ面白さへのこだわりを、鮮明且つスピーディーなグラフィックと多彩な動きで表現している。

◆スカッドハンマー（新）

社長、オバタリアン、ツッパリなど9人の対戦相手とじゃんけんをし、勝てばハンマーで人形の頭を叩くアーケードゲーム。ボーナスゲーム「タイムアタック」で叩き能力の限界にも挑戦。

◆スーパーストライカー（仮称）（新）

32ビットマザーボードを使用したゲームの第2弾となる予定。3Dタイプのフィールドが、ボールの動きに合わせて拡大・縮小。臨場感溢れるグラウンドで世界の24チームがトップの座目指してバトルを繰り広げる。フェイント、ヒールリフトなどの多彩なテクニックを駆使し、プレイヤーが自分の視点で対戦プレイを楽しむことができる。

◆VSスーパーキャプテンフラッグ

◆エイリアンコマンド

◆PONY　MARKⅣ

◆スロットマッチ

◆ジョイフルカード

②出展方針（抱負）

当社では、大型体感ビデオゲーム機からメダルゲーム機、アーケードゲーム機、キャビネット、ビデオゲームソフトに至るまで、総合アミューズメント企業として常に新製品を提案し続けております。

今回のショーでは、ジャレコ32ビットマザーボード〝MEGA　SYSTEM32〟を使用した〝ベストバウトボクシング〟を第1弾とする定期的なソフトの供給や早押しクイズシリーズにみられる専用筐体を活かしたソフトの効率的な提供、そして従来路線をさらに発展させたメカトロ技術を駆使した〝スカッドハンマー〟や今までのドライブゲームを集大成した〝F―1スーパーバトル〟など、ロケーションを考えた商品開発とプライス戦略でオペレーターの皆様に貢献できる製品を提供致します。



↑ F-1スーパーバトル

㈱スクラッチ

①出展予定製品

◆わかれてポン！（新）

頭70個、下半身30個、計100個5種、吸盤付き。

◆マシュマロン（新）

ホワイトDAYにちなんだマシュマロをイメージしたぬいぐるみ。

◆Vegetable Kids（ベジタブル キッズ）（参）

グリーンキャメル社のイラストレーターのキャラクター。

◆お弁当巾着（新）

動物の頭がついた巾着。


マシュマロン


わかれてポン！


お弁当巾着


ベジタブル キッズ
©SAN-X+Green Camel

セイミツ工業㈱

①出展予定製品

◆PS－14－D クリーンボタン〈仮称〉（新）

24φ押しボタン。通常の押しボタンにカバーを設け、文字、番号などが付けられる。

◆PS－14－G クリーンボタン〈仮称〉（新）

30φ押しボタン。通常の押しボタンにカバーを設け、文字、番号などが付けられる。

◆PS－14－GX（新）

ファストン端子がSWと一体化した30φ押しボタン。

◆LS－33（新）

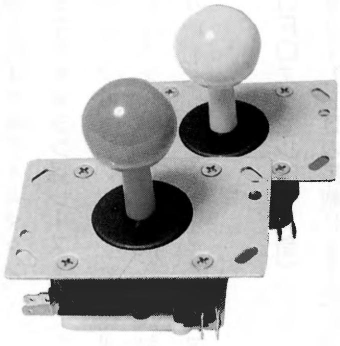
ジョイスティック。〈従来タイプ〉の他、マイクロSWと基板を接続し、ジョイスティックの配線が楽に行なえる〈基板タイプ〉も用意。

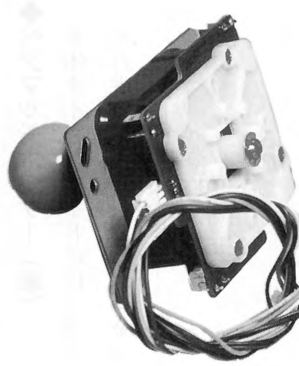
◆LS－40（新）

ジョイスティック。〈従来タイプ〉の他、マイクロSWと基板を接続し、ジョイスティックの配線が楽に行なえる〈基板タイプ〉も用意。

②出展方針（抱負）

通常のコンパネ「CTX－33－W」などや、30φ押しボタン、24φ押しボタン、ケル、ヒロセ、カードコネクターなども展示致します。又、一部販売も致します。


LS-40〈従来タイプ〉


LS-40〈基板タイプ〉

㈱セガ・エンタープライゼス

①出展予定製品

◆デイトナ GP（新）

リアルタイム・テクスチャーマッピングCGボード「MODEL2」と、高画質50インチプロジェクター採用のドライブゲーム。各々デザインの違う40台のライバルカー（敵車）と共にレーシングロードを駆け抜ける。ギアシフトはオートマとマニュアル4速。

◆スターウォーズ（新）

同名映画の中に出てくる戦闘機や戦艦とスペースバトルを繰り広げる3Dシューティングゲーム。CGボード「MODEL1」搭載。1P（操縦士）と2P（砲手）が協力し合ってプレイするモードなどもあり、またVRボタンでプレイ視点を大幅に変更することも可能。

◆ハードダンク（新）

3on3、ストリートバスケットのビデオゲーム。片側に3人ずつ、最大6人の対戦が行なえる「VS筐体」を使用。スラムダンク、アリウープなど多彩な技を繰り出せる。

◆ジュラシック・パーク（新）

同名ヒット映画をゲーム化。島をライドで巡り、野性化した恐竜たちを麻酔銃で捕獲する内容のライドゲーム。ムービングシート筐体により、恐竜のアタック時には激しい衝撃が生じる。また、恐竜の鳴き声もそのままサンプリング、高音質アクティブサーボ・スピーカーによりリアルに再現。

◆スタックコラムス（新）

「コラムス」の最新作。今回は、各々異なった性格を持つコンピュータプレイヤーとの対戦を始め、多彩なモードが用意されている。また、途中乱入対戦も可能。

◆THE J.リーグ 1994（新）

3Dフィールド上で展開するサッカービデオゲーム。チーム名、選手名は実名。ダイナミックなシュート、華麗なフリーキック、絶妙のスルーパス等を駆使する。

◆クレイジーロボ（新）

カーニバルゲーム。

◆エアーサーカス（新）

カーニバルゲーム。

◆カーリングホリディ（新）

カーニバルゲーム。

◆ビンゴカーニバル（新）

カーニバルゲーム。

◆ビンゴパーティー　マルチカード〈仮称〉（新）

マスメダルゲーム。

◆PROGRESSIVE（新）

ポーカーメダルゲーム。

◆GOLDEN KENO（新）

1～80の数字を、プレイヤーが10個、コンピュータが20個任意に選び出し、コンピュータの選んだ中に幾つプレイヤーの選んだ数字が入っているか、という従来からあるゲーム「キノ」。この「キノ」に新たなフィーチャーを数多く加えたメダルゲームマシン。

◆チキチキマシン猛レース（新）

ユニークな6台のマシンが、フリートラックシステムにより抜きつ抜かれつのレースを繰り広げるメダルマシン。

◆UFOエクセレント（新）

カラーLEDの搭載により更に演出効果を高めた「UFOキャッチャー」。

◆ペアマッチホッケー（新）

本体サイズをワイドに仕上げ、ダブルス対戦可能となった「エキサイティングスピードホッケー」。



↑デイトナ GP



↑ジュラシック・パーク



↑ハードダンク

㈱セントラル

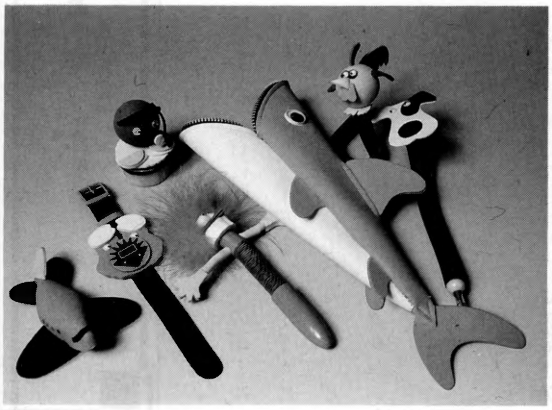
①出展予定製品

〈景品各種〉

◆時計セット102
◆ファジーセット
◆キーホルダーセット
◆マジックボックス
◆プッシュゴーシリーズ
　上から押して手を離すと走りだすミニカー。
◆カード電卓
◆スナップウォッチ
◆えんぴつ削りプルバックカー
◆ポンポンキーホルダー
◆ファニー石けん入れ
◆アラームクロック
◆75φ用レーサーシリーズ
　プルバック駆動ミニカー。
◆ファンシーブローチ
◆ファジーウォッチ
◆ミニチュアハウス
◆トーチライト
◆レザーネックレス
◆レザーペンダント
◆レザーブレスレッド
◆マジックハンカチーフ
◆マジックタオル
◆マジックソックス
◆トラベルセット
◆ネクタイピン
◆ミニ工具セット



↑時計セット102

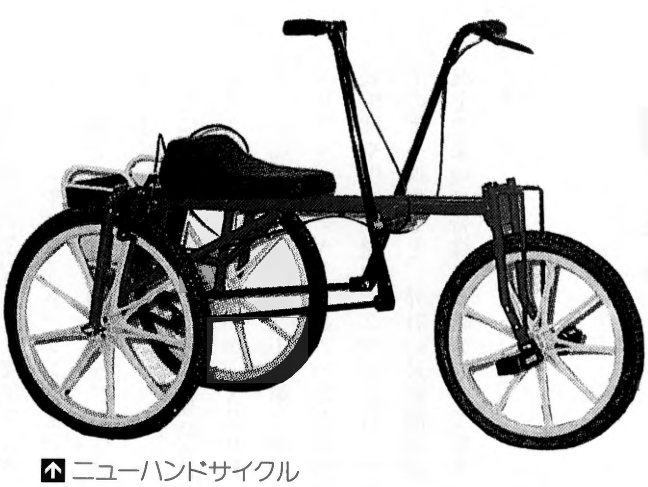


↑ファジーセット

㈱タイガー娯楽

①出展予定製品

◆スリングショット（新）
　仰向けの姿勢で漕ぐ3輪自転車。変速ギアにより、最高60km位まで、任意のスピードが出せる。
◆スケーターサイクル
　両足を拡げたり閉じたりしながら前進する変形自転車。
◆ニューハンドサイクル
　足で方向をとりながら、手動で動かす変形自転車。
◆バス
　4人乗り変形自転車。
◆景品
　アクセサリー類。



↑ニューハンドサイクル

㈱タイトー

①出展予定製品

◆アンダーファイアー（新）

2人同時プレイ可能のガンシューティングゲーム。遊園地やダウンタウンでの銃撃戦など全10ステージ。連射可能のマシンガンを使って、画像取り込みによるリアルな敵キャラクターを倒していく。

◆リアルパンチャー（参）

1人～2人対戦可能のパンチングゲーム。ビデオカメラによって自分や相手の顔を撮影し、パンチングパッドを殴ることで取り込んだ顔にデジタル画像処理を施し、画像の変形を楽しむことができる。

◆ビンゴウェーブ（新）

8人用大型ビンゴゲーム。ゲーム毎に盤面が左右に傾き、5つのボールが斜面を転がり1～25までのホールに入る。バンパーが付いているため、ピンボールのようなボールのアクションを楽しむことができる。

◆ライトブリンガー（新）

2人同時プレイ可能のアドベンチャーアクションゲーム。4人の戦士の中から選択し、1ラウンド30前後のブロックを進みながら、全4ラウンドを進んでいくという、数々のトラップやストーリー性に富んだ内容になっている。

◆レイフォース（新）

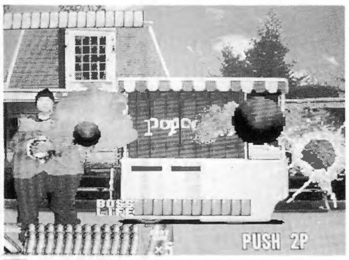
2人同時プレイ可能の縦スクロールシューティングゲーム。高度差のある敵を新兵器「ロックオンレーザー」で破壊でき、連続爆破で高得点を狙う。多重スクロールを駆使した美しい背景の全7ラウンドで構成されている。

②出展方針（抱負）

今月発売のガンゲーム「アンダーファイアー」、シューティングゲーム「レイフォース」を中心に、3月発売予定の「ライトブリンガー」、「スーパーバレー94」「ビンゴウェーブ」、8人用メダルマシン「ビンゴウェーブ」など今春発売する製品をメインに据えます。

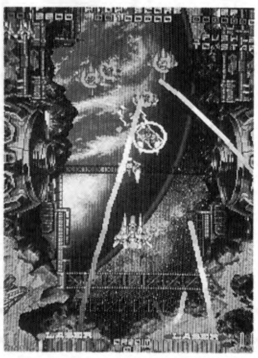
また、既存の製品についてもアーケードゲームやプライズマシン等といった、弊社の製品群の幅広さをアピール致します。

更に、先日「日経・年間優秀製品賞」を頂きました通信カラオケ「X2000」に加え、SSBシリーズ第3弾の「リアルパンチャー」といった参考出展機種や現在開発中の3次元CGソフトのデモ映像など、弊社の最新開発状況をご来場の皆様にご紹介させて頂きます。



↑アンダーファイアー


↑ライトブリンガー


↑レイフォース



↑ビンゴウェーブ

㈱太陽自動機

①出展予定製品

◆オール7（セブン）(新)

レッド7とグリーン7の絵柄だけのわかりやすい9リールTVスロット。縦・横・斜めに絵柄が揃うと得点になる。また、ダブル・トリプル・フォースと複合の役が揃えば高得点となる。

◆グレードアップ　ジョーカーズワイルド

ベット毎に獲得オッズや当たり条件が刻々と変化して、スリリングなゲーム展開が楽しめるニュータイプのテレビスロット。

◆グレードアップ　フルーツ

「グレードアップ　ジョーカーズワイルド」に比べて役ができやすく、気軽に楽しめる一般プレイヤー向きテレビスロット。

◆プレミアム・ポーカー

従来のポーカー役の他に高得点のプレミアムボーナスが獲得できる、スリリングなジョーカー入りテレビポーカー。

◆フロンティア

ニュータイプのメダル汎用筐体。麻雀、花札、ポーカー、スロット他、あらゆるメダル基板に対応できる。また、新設計のメダル投入口により超高速連続投入が可能になった。

◆ダッシュ　Go　Go　Go!!(新)

子供用ドライブアクションゲーム。画面に次々と登場する数々のアイテムやサービスコインを獲得し、一定時間内にゴールすれば一面クリア。次のステージへ挑戦できる。タイムアップや体力がなくなるとゲームオーバーとなる。

◆それいけギャオス！〈仮称〉(新)

おもしろ怪獣ギャオスと可愛い子怪獣が登場する子供用メダルゲーム。ギャオスか子怪獣が揃えば得点となり、メダルが払い出される。

◆ぶっとびチョロQレース

子供達に人気のあるチョロQ5台（ワーゲン、ポルシェ、シティ、ミニ、カウンタック）がバトルレースを繰り広げる子供用メダルゲーム。登録したチョロQが優勝すればメダルが払い出される。



↑ダッシュGo Go Go!!



↑グレードアップ　ジョーカーズワイルド



↑プレミアム・ポーカー

㈱タカラアミューズメント

①出展予定製品

◆スーパーチャレンジシュート（新）

バスケットのシュートをモチーフにしたプライズゲーム。シュートボタンには実物のバスケットボールを採用。これを叩いて盤面上のボールをはね上げる。ゴールは〝くねくね〟と上下左右に揺れ動いているので、叩くタイミングや強さで調整する。シュート回数、難易度の設定が可能。景品カプセルは、ぬいぐるみも入る150φのビッグサイズ。

サイズH2120×W1000×D1440（㎜）。重量140kg。

◆タムタムモンキー

太鼓を叩いて、5匹の子猿から椰子の実を守る子供向けアーケードゲーム。リズムカルな5種類の太鼓音とスピーディーなゲーム展開が特徴。

難易度選択機能付き。

サイズH1895×W1200×D890（㎜）。重量160kg。



↑スーパーチャレンジシュート

㈱宝娯楽

①出展予定製品

◆ハットトリッカーPK（新）

圧倒的人気、サッカーPK戦の再現。単純だからこそプレイヤーを選ばないカーニバルゲーム。

◆トロピカル　アイランド（新）

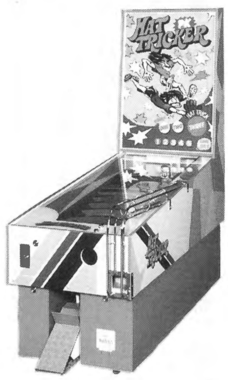
メダルの払出しと、パチンコ玉の増加、両方が楽しめるNEWタイプのパチンコ式メダル機。

◆アラジンチャンスII

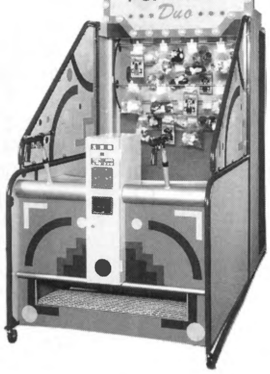
⑦—⑦—○のリーチ目でスローダウンするリール回転、更に狙い易くなったメダルスロット。

◆POP　SHOTS　DUO

コンパクト設計の2人用シューティングゲーム、何台でも連結が可。玉貸機を組み込んだ省力マシン。



↑ハットトリッカーPK



↑POP SHOTS DUO



↑アラジンチャンスII

タスコ㈱

①出展予定製品

◆スーパーサッカー（新）
景品出しサッカーゲーム。

◆サーカスホイールII（新）
景品・リング自動取り出し機構、係員不用の輪投げゲーム。

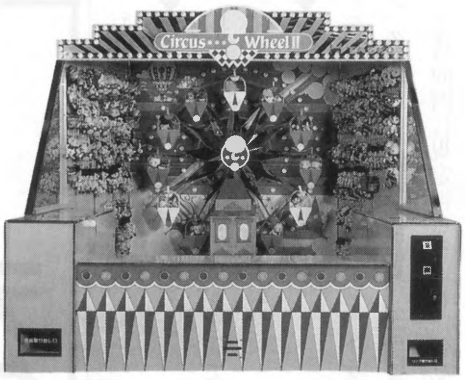
◆ビート　ザ　クロック（新）
イギリスで大人気のアーケード機。

◆ダンクシュート（新）
誰でもダンクシュートが楽しめる2人用バスケット機。

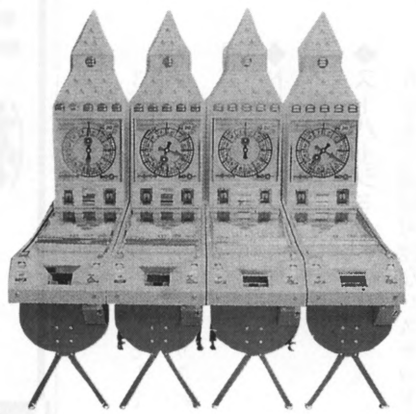
◆バスケットスタジアムW
対戦型バスケット機。

◆バスケットスタジアムS
ナイスシュートが実感できる本格派バスケット機。

◆ドラゴンファイアー
連射可能なシューティング機。



↑サーカスホイールII


↑ビート　ザ　クロック

㈱トーゴ

①出展予定製品

◆ディッシュオン（新）
時間内に5カ所の穴全てにボールを投げ入れるカーニバルゲーム。成功すると自動的に景品が払い出される。

◆ハングリーアニマルII（新）
既存製品のニューバージョン。自動景品払出し装置付き。

◆ラインボールII（新）
既存製品のニューバージョン。自動景品払出し装置付き。

◆アメリカンショットII（新）
既存製品のニューバージョン。自動景品払出し装置付き。

◆馬之助（新）
子供向けメダルゲーム。キャラクターが可愛い競馬風ゲーム。

◆ファイティングポーズ（新）
等身大ボクサーの上半身を目掛けてパンチを連打するアーケードゲーム。

◆レーザースナイパー（ニューバージョン）（新）
2人対抗で得点を競うガンゲーム。



↑ファイティングポーズ

テクモ㈱

①出展予定製品

◆シャークフレンジー（参）
回転するサメの的にボールを当てる単純明快なカーニバルゲーム。

◆ショットクロック21（参）
海外のミニチュアバスケットゲーム。グリップを握ってボールを飛ばす。一定時間内に規定得点を取れば景品を払出す。

◆1／2P-NTフレンジー（参）
バスケットゲームを子供向けにサイズダウンしたカーニバルマシン。

◆テクモワールドカップ94（新）
サッカーゲーム「テクモワールドカップ」の最新作。ズームアップ機能が付いてボールの奪い合いも更にエキサイティング。

◆サイクロン〈仮称〉
ドーム型筐体のプライズゲーム。点滅回転する盤面のルーレットを上手くwinマークで止めれば景品（150φ）払出し。

◆レインボー〈仮称〉
トラックボールを使ったプライズゲーム。ネオン管を転がし、指定された光に上手く止められれば景品払出し。

◆ワニパックン〈仮称〉
3匹の子ブタを食べようとしているワニにボールをぶつけ、守りきれれば景品払出し。

◆ドリームビンゴ〈仮称〉
プライズゲーム。

◆スーパーショット
6台まで通信可能なバスケットタイプのカーニバルゲーム。4種類のバスケットゲームが楽しめる。

◆筐太郎29
従来の筐太郎デラックス、スタンダードと同じ外形寸法で、29インチナナオ製モニターを採用。レイアウトスペースを変えずにワイド画面を提供できる。

◆ジャンボビンゴ
6人同時プレイが可能な大型メダルゲーム。絵柄と倍率が毎回変化してプレイヤーを飽きさせない。

◆X・ザ・ボール
メダルゲームの異色作。画面中の隠されたボールを探し出す。PK戦のWアップやBGMなどサッカーの雰囲気たっぷり。

◆宇宙カプセル6
6つのカラフルなボールがフィールド上でスピィーディーなレース展開を繰り広げるメダルゲーム。富士電子工業製。

◆ドリームチャンス
アップライト盤面のルーレットが点滅し、一定の場所でストップできれば景品払出し。

◆サイドワインダー
曲がった道の上をハンドル操作でボールを操り、ゴールまで持っていくカーニバルゲーム。

◆ボーラーローラー
力を加減して、ボウリング球をポケットエリアに止めるカーニバルゲーム。

◆ダンプザンプ
9個の人形にボールをぶつけて倒すカーニバルゲーム。


↑サイドワインダー



↑テクモワールドカップ94


↑筐太郎29


↑ダンプザンプ

データイースト㈱

①出展予定製品

◆フライングパワーディスク（新）

対戦ゲームに新たな潮流を運ぶ、新感覚スポーツゲーム。固定画面のコートで円盤を投げ合い、相手のゴールに入れれば得点という単純なルールと操作性。その上ド派手な必殺技＆必殺技返し、フェイント等、奥の深いゲーム性を実現。

◆ファイターズヒストリー　ダイナマイト（新）

昨年発売し、好評を得た対戦格闘ゲームが装いも新たに登場。前作でのボス（クラウン・カルノフ）が操作可能となり、更に2人（ヨンミー、ザジィ）の新キャラクターも登場。

◆テイルズ・フロム・ザ・クリプト（新）

全米大ヒットのTVホラー番組をもとにした、同社ピンボールシリーズ第21弾。ボールの打ち出しボタンにドアノブを採用し、それがゲーム性と融合。お馴染みのドットマトリクスディスプレイで展開されるアニメーションも見所。

◆ぐっぴーちゃん危機一髪（新）

同社初の叩きものゲーム。中央ドームにいる「ぐっぴーちゃん」を狙う亀をハンマーで叩く、単純明快なゲーム。ゲーム途中のボーナスチャンスでの時間延長もあり、緊張感のあるプレイ内容で目が離せない。

◆フラワーバスターズ

突然変異で巨大化した花を光線銃で撃ち倒す筐体ゲーム。協力、対戦の2種類の2人同時プレイ。ステージクリア毎にレベルアップしていく花の動き等、単純ながら面白いゲーム性になっている。

◆トワイライト・スプレッド

DVI（画像圧縮）技術を使用した、実写映像・生音声の対話型タロット占い機。4人の女性占い師から1人を選択。占い師との対話により、占いを進めて行く。総合、恋愛、結婚、相性、SEX、仕事、金運＆ギャンブル運の7項目。

◆ぬいぐるみ各種



↑テイルズ・フロム・ザ・クリプト



↑ぐっぴーちゃん危機一髪



↑トワイライト・スプレッド



↑ファイターズヒストリー　ダイナマイト



↑フライングパワーディスク

㈱東亜プラン

①出展予定製品

◆うそ発見機ゲーム えんま大王（DXタイプ、SDタイプ）

高感度センサー搭載の本格的ポリグラフ型ゲーム。客層を限定しない多彩な質問内容と迫力ある音声、また斬新なボディはアイキャッチ効果抜群。ゲーム終了後には特性カードが払い出される。

◆BATSUGUN（バツグン）

全5ステージで構成された縦スクロールのシューティングゲーム。自機は3タイプある中から自由に選択ができる。また主人公キャラクターは1P側に3人、2P側に3人と計6人からなっており、好みのキャラクターの選択も可能。自機によって武器が異なり2P同時プレイでは「ダブルボンバー」の使用ができる。

◆おてんきパラダイス SNOWBROS 2（仮称）（新）

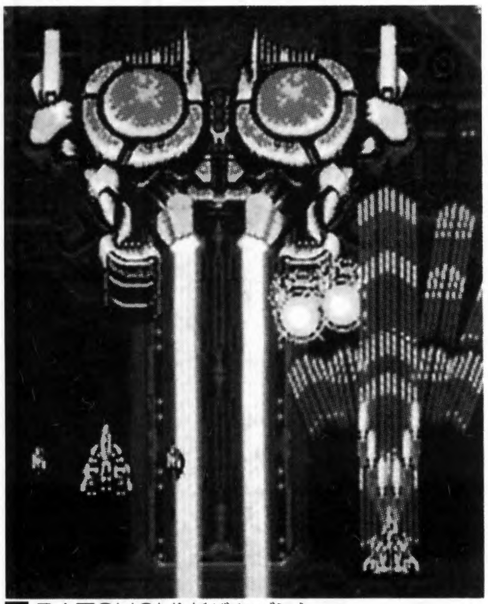
画面固定の「スノーブラザーズ」タイプのアクションゲーム。主人公は前作のキャラクターに「水」「風」「雷」をモチーフにした3タイプが加わり全4タイプとバージョンアップ。ステージはパステル調の楽しい背景で、1ワールドを6フロアとした全5ワールドで構成されている。

◆Power Kick（パワーキック）（新）

今人気のサッカーを使用したメダルゲーム。レフト・ライト・センターの3つのボタンを選びゴール目掛けてシュートするオフェンスゲームで見事シュートが決まれば、シュートを防ぐディフェンスゲームへと進むことができる。また、シュートを止めることに成功するとメダルルーレットにチャレンジできる。サンワイズ製。

②出展方針（抱負）

シューティングゲームを始め、各ジャンルのテレビゲーム開発に取り組んでおります弊社は「AOU1994アミューズメント・エキスポ」におきまして、テレビゲーム機の新作を披露するとともに、昨年から大変ご好評頂いております「うそ発見機ゲーム えんま大王」デラックス、スタンダードの2タイプと、レベルアップシステムを採用した初心者からマニアまで幅広いプレイヤーの方々に楽しんで頂けるシューティングゲーム「BATSUGUN（バツグン）」を出展し、プレイヤーやオペレーターの皆様に満足頂ける商品を提供できるよう常に考え、開発と販売に取り組んでいく姿勢を示します。



↑BATSUGUN（バツグン）



↑うそ発見機ゲーム えんま大王



↑おてんきパラダイス SNOWBROS2（仮称）

㈱トーワジャパン

①出展予定製品

◆ワンダーショット（参）

パチンコをモチーフとし、景品の入った140φカプセルを玉に見立てて実際に飛ばす、プライズゲーム。ゲームに成功すればカプセルが払い出される。

◆ホロホロトレメンドスⅢ（参）

75φ、100φ対応の子供向けプライズゲーム。

◆パチパチジャンボ

パチンコをモチーフとし、70φの景品入りカプセルを玉に見立てた大型プライズゲーム。

◆パチパチパラダイス

パチパチジャンボのコンパクトバージョン。

◆アステカの神

タロットカードで占う本格的占い機。セットされた占いの小部屋には2人まで入ることができる。

◆クレヨンしんちゃんのドリームBOX（新）

人気キャラクター「クレヨンしんちゃん」を使った占い機。ポップな外観としんちゃんのコミカルな動きでアイキャッチにすぐれている。

◆バンプレスト製、AM機・ビデオゲーム・プライズ

◆タイトー製　ビデオゲーム



↑パチパチジャンボ


↑クレヨンしんちゃんのドリームBOX

ドイル インターナショナル

①出展予定製品

◆HOOP SHOT RALLY

◆3 Lip Pigs

◆Shark Frenzy（テクモブースにて展示）

②出展方針（抱負）

当社の全製品を紹介し、日本のディストリビュータをサポートしていく考えです。



㈱ナムコ

①出展予定製品

◆ファイナルラップR（DX、SD）
あのファイナルラップシリーズの新作。新PCB「システムFL」採用で画面もよりリアルに、筐体デザインもコースも一新しての登場。

◆リッジレーサーフルスケール
リッジレーサーにユーノスロードスターの実車を使用した大型ドライブシミュレータ。

◆リッジレーサー3M（新）
リッジレーサーの3画面バージョン。

◆ネビュラスレイ（新）
スーパーリアルシューティングゲーム。

◆ティンクルピット（新）
プーカァやパックマンなど同社懐かしのキャラクターが登場する、アクションゲーム。

◆ゴジラウォーズ（新）
ゴジラを起用したエレメカシューティングゲーム。

◆うてうてゴジラ
SC店から路面店まで設置場所を選ばないことを特徴とするプライズゲーム。

◆サメサメパニック（1人用）（新）
ワニワニパニック、カニカニパニックに続く退治シリーズ第3弾。

◆サメサメパニック　グランプリ（通信キット）（新）
退治シリーズ第3弾のカーニバル用通信キット。

◆ピッチイン2　剛球伝説（新）
速度センサーと位置センサーの共通化に成功し、新モードの実戦モードがついた球速測定マシン。大幅なコストダウンや、簡単な設置とメンテナンスが可能となった。

◆シュータウェイII　ラピッドファイヤー（新）
シュータウェイIIのニューバージョン。ターゲットポイントが時間とともに減少し、また対戦プレイでボーナス得点が入るなど従来に比べよりエキサイティングにバージョンアップした。

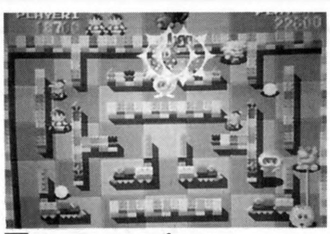
◆X-DAY
占いのタブーを破った余命検索マシン。

◆ゴールドブリオン
女性ディーラーのビデオ映像と音声合成により、カジノの臨場感が味わえるメダルゲーム。〝スーパージョーカー〟〝ダブルドロー〟〝ラッキーブラックジャック〟に加え、〝スーパーダブルジョーカー〟〝ジョイフルライン〟〝ロイヤルライン〟の6種類のソフトを用意。

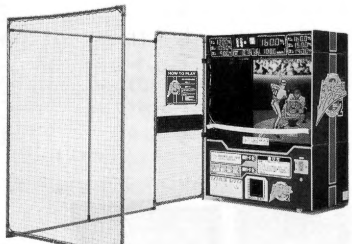
◆ショーレビュー　DX
ゴージャスなキャビネットとボーナスゲームが人気のメダルゲームが、壁に設置しやすいデザインとなって登場。

◆ニュースウィートファクトリー（新）
スウィートファクトリーのニューバージョン。景品を載せるベルトコンベアー部分に新しくターンテーブルを採用。

②出展方針（抱負）
今回のショーでは大好評のリッジレーサーシリーズ2機種とあのファイナルラップの新作も登場します。また今年は当社の40周年ということで、ナムコの懐かしのキャラクターが勢揃いのファンタジックキャラクターアクション、力作のスーパーリアルシューティング等のビデオゲームも展示。その他、エレメカからメダルゲームまでナムコの技術の先端を集めた超話題作を登場させます。ロケーションでのマーチャンダイジングは今年もナムコにおまかせ下さい。


↑ティンクルピット


↑リッジレーサー3M


↑ピッチイン2　剛球伝説


↑ファイナルラップR　SD

日邦産業㈱

①出展予定製品

◆体感　機動パトカー（新）

現在発売中の「体感追跡パト」のカラーリングを変更、白黒のパトカー風にアレンジした回転式定置乗物。

◆F1（新）

イタリア製バッテリーカー「フォーミュラーワン」。

◆賢太くん（新）

移動式硬貨計数機「良財賢母」のデータ入力端末機で、プレイランドでの集金管理業務を管理化する。


↑体感　機動パトカー


↑賢太くん


↑F1

㈱ビスコ

①出展予定製品

◆スターボンバー〈仮称〉（新）

2人同時対戦プレイ可能の落下型パズルゲーム。

◆タイトル未定（新）

本格的ビデオ格闘ゲーム。相手にダメージを与えポイントを得る。また、ポイントを重ねると超必殺技を使うことができる。

◆早指し将棋　綾華〈仮称〉（新）

将棋ゲーム。セタ製。

◆レイフォース（新）

縦スクロールシューティングゲーム。タイトー製。

◆ライトブリンガー（新）

横スクロールアクションゲーム。タイトー製。

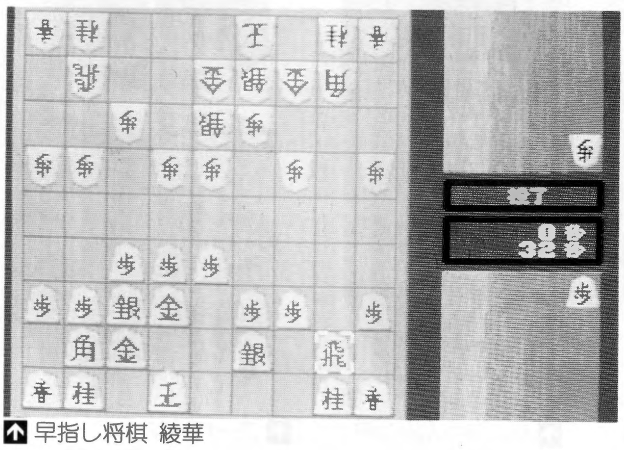
◆アンダーファイヤー（新）

ガンシューティングゲーム。タイトー製。

②出展方針（抱負）

今年は、メーカーとしての立場をより全面に出すことによって、よりよい商品をより安く提供し、皆様のご期待に沿えるよう考えております。

オペレーターの方々からのご意見、ご要望等を伺い、それを開発に活かすことにより、オペレーターの皆様に喜んで頂ける商品を提供していきたいと思います。


↑早指し将棋 綾華

㈱バンプレスト

①出展予定製品

◆スーパーマリオカート　ドキドキレース
◆とるとるちゃれんじ
◆うそ発見器　U・S・O－800
◆ワクワクトーマス
◆フライングアンパンマン
◆マリオドライブ
◆バイキンUFO
◆クッパたいじ
◆いけいけシリーズ　セーラームーンR
◆いけいけシリーズ　ドラゴンボールZ
◆いけいけシリーズ　ガチャピン
◆いけいけシリーズ　ウルトラマン
◆ワリオバスター
◆ポッキンゴジラ
◆スーパーマリオシーソー
◆チキチキマシン猛レース
◆アンパンマンシューター
◆プライズキャッチャー
◆両替機
◆ポップコーンマリオ
◆ふうせんこうじょう
◆それいけアンパンマン　たたかえアンパンマン
◆電神魔傀
◆ニューUFOキャッチャー
◆おさるのもんきち　うしろの正面だあれ
◆セーラームーンR　銀水晶の予言
◆セーラームーンR　ジグザグアタック
◆セーラームーンR　ムーンクリスタルルーレット
◆ラッキーダイス
◆スーパーマリオ　ジャンケンふくびき
◆ねらってダンク
◆幽遊白書　電撃ルーレット
◆クレヨンしんちゃん　まわるしんのすけ
◆スーパーマリオ　マリオうんどうかい
◆ドラゴンボールZ　ジャンボルーレット
◆それいけアンパンマン　おえかきアンパンマン



↑ふうせんこうじょう



↑おさるのもんきち　うしろの正面だあれ



↑セーラームーンR　ジグザグアタック



↑スーパーマリオ　じゃんケンふくびき

ヒューマン㈱

①出展予定製品

◆ドラキュラ判決（新）

うそ発見機。椅子に座って基本データを入力すると、自動的にフードが下がりスタートする。質問は、金銭・恋愛・対人関係・セックスの他に8問あり、最後の質問では同伴者が出題することもできる。回答中、プレイヤーの心が動揺すれば頭上のインジケーターが光るようになっている。また、プリントアウトされる用紙にはグラフ、％表示とアドバイスが記載される。

◆ジョハリの窓（新）

心の中にある表と裏、明と暗を診断する心理テストマシン。イニシャル、性別、年齢を入力し、金銭・恋愛・仕事・セックスの4項目の中から診断テーマを選びスタート。8つの設問を二者択一で答えることにより、主観と客観を組み合わせた4種類の診断結果が得られる。

◆クリスタルフォーチューンED（新）

占い機。好評だった前作にマイナーチェンジを施し、再び登場。姓名、生年月日、性別、血液型を入力し、恋愛・金運・相性など6ジャンルから1つをセレクトする。占い開始と同時に中央のクリスタルが光を放出し、プレイヤーの手が触れると光が集中する点が特徴。また、占い結果は6ジャンルで2兆5000億以上の回答パターンを持つ本格派占い機。



↑ドラキュラ判決

富士電子工業㈱

①出展予定製品

◆ダイヤモンドブラボー（新）

3色のダイヤの組み合わせを当てる、6人用マスメダルゲーム。

◆グレイトアドヴェンチャー（新）

ボーナス払出し機構に独自の方式を採用した6人用プッシャーゲーム。

◆アルカード

ダイスとルーレットをミックスしたシングルメダル。

◆グレイトヴァイキング（新）

左右各2個のダイスの出目の合計が、どちらが幾つ大きいかを当てるシングルメダル。

◆マジェスティックプラコ

「トップダイス」のダイスの目をカラーに変え、装いも新たな5人用マスメダルゲーム。

◆宇宙カプセル6

4人用マスメダルゲーム。昨年発売の子供用に加え、大人用仕様も出展。

◆ゴールデンフォール

シングルメダルゲーム。

◆ネクストダイス

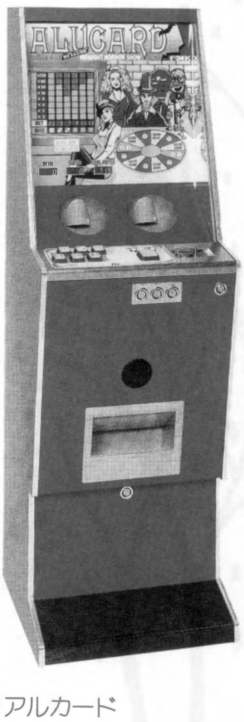
◆アングリーウェイブ

◆ゴールドマイン

◆フラッシュキャット

◆コインチェッカー

メダル選別機。混入した他店舗のメダルを選別する省力化機器。



↑アルカード

㈱ホープ

①出展予定製品

◆ザウルス〈仮称〉KX（新）

少しリアルに、そしてダイナミックに仕上げた恐竜の定置式乗物。古代恐竜のいる風景をディスプレイし、押しボタンによりその恐竜が動き、また鳴き声、足音も出る。景品払出し。

◆ファンシーゴーランド CJ（新）

3人乗りメリー。サイズが少し大きめの小型メリーで、イルミネーションの装飾により華やかに仕上がった。テントの屋根を付けて、屋外への対応も可能。

◆ドリブルシュート GJ（新）

サッカーをテーマにした子供向けプライズゲーム。ゴールキーパーの妨害をさけて、ゴールをめがけてシュートする内容。ボールは次々と送りだされ、スピード感あるゲームが楽しめる。得点により景品払出し。

◆ガウガウラウンド GK（新）

恐竜を的としたシューティングゲーム。ボールが自動的に撃ち出される銃で、3体の恐竜をめがけ撃ち込み、得点により景品が払い出される。1Pプレイと2Pプレイの選択が可能。

◆ピエロカー KV

ボタンで動く可愛いぬいぐるみをディスプレイした定置式乗物。景品払出し。

◆ハッピーコンサート KW

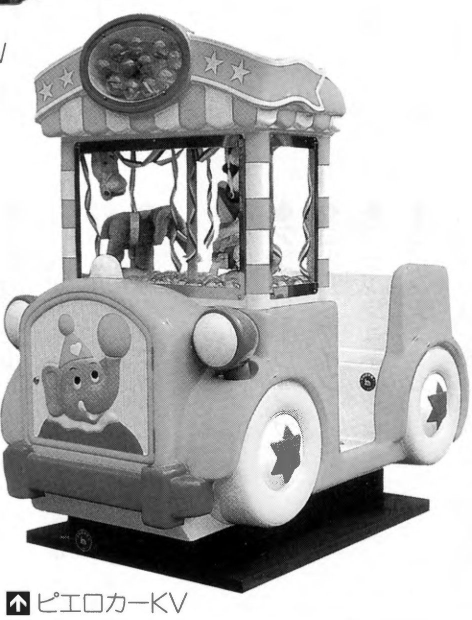
リズムをとって楽しく動くぬいぐるみをディスプレイした定置式乗物。景品払出し。

②出展方針（抱負）

小型乗物に於いて、従来よりもリアルで大きく迫力ある製品で他社製品との差別化を図り、ロケーションの目玉として納得頂ける乗物を提供致します。また、プライズゲーム機2点を出展し、新しいジャンルの積極的な姿勢をアピール致します。



↑ハッピーコンサートKW



↑ピエロカーKV



マイクロタッチシステムズインク

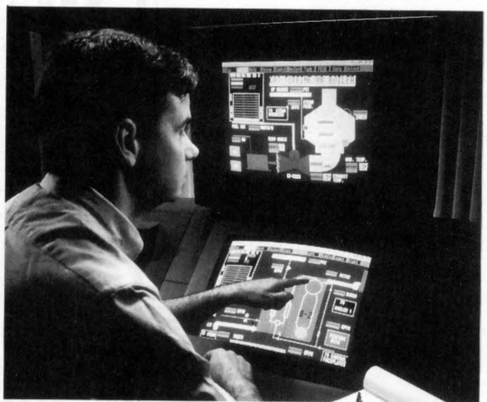
①出展予定製品

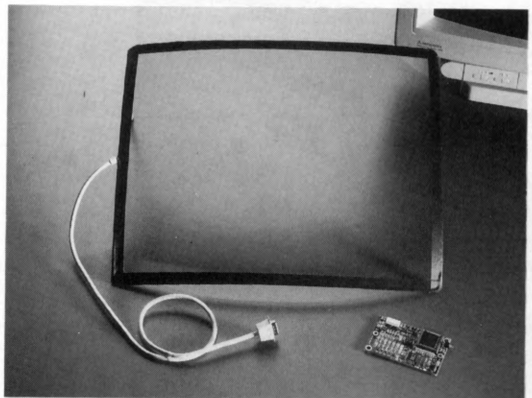
◆ハイパータッチ　CT－1000（新）

独自の静電容量方式のテクノロジーを採用したタッチ・スクリーンシステム。この技術により、優れた鮮明度、耐久性、高機能を実現する。⑴一枚ガラスに特殊コーティングしたタッチ・パネル⑵押圧した位置データをA／D変換し、シリアルで出力するコントローラー⑶各コンピュータプラットフォームに対応するソフトドライバー（PC用、DOS／V用、MAC用、OS／2用）で構成される。

②出展方針（抱負）

今回は米国で使用されているポーカーゲームの「ハイパータッチ」を使用したアプリケーションのデモとともに行なう予定です。


↑ハイパータッチCT-1000(ビジネス事例)


↑ハイパータッチCT-1000

眞砂工業㈱

①出展予定製品

◆スカイキャッチャー（新）

盤面の上から転がり落ちてくる75φ景品入りカプセルを、飛行機を操ってキャッチするプライズゲーム。ただし、飛行機の中央部でのみキャッチが可能で、羽根に他のカプセルが当たるとキャッチしたカプセルが落ちてしまう。最後まで景品カプセルを確保すればそのカプセルが払い出される。自分の欲しい景品をキャッチできるのが特徴。

◆ホットポッポ

釜に投げ込んだ石炭（ボール）に反応してディスプレイのミニSLが景品を押して坂を登り始める。SLが坂を登り切るとその景品カプセルが払い出されるプライズゲーム。

◆ロックンジューク

360度回転、スリル溢れる固定式ライド。

◆ブーブーマリオ

カード払い出し機能のある、モニター付きマリオの固定式ライド。

◆アンパンマンメイト

カード払い出し機能付き、アンパンマンのミニメリー。

②出展方針（抱負）

従来の事業分野に加え、今後はプライズ機にも注力していきます。


↑スカイキャッチャー


↑ホットポッポ

マスセット㈱

①出展予定製品

◆スイングバイキング（新）

ブランコの要領で最大左右に40cm揺れ動く、海賊船をデザインした園庭遊具。6人乗りで、3列に2人ずつ座る。座席の間には掴まりバーが付けられ、3歳児や年少児にも安全に楽しめる。本体はFRP、台座はスチール製で耐久性も配慮。工事の要らない打ち込みアンカー4本付き。

◆手長ざる（新）

手長猿をモチーフにした滑り台。FRP製。工事の要らない打ち込みボルト付き。



スイングバイキング

㈱マリンゲーム

①出展予定製品

◆ラモン1

100円玉還流式両替機。

◆ラモン2

100円硬貨、500円硬貨を50円硬貨に両替する両替機。5000万枚の50円硬貨の収容が可能。

◆ラモン3

100硬貨、50円硬貨を10円硬貨に両替する両替機。4000枚の10円硬貨の収容が可能。

◆ラモン100

1000円札、500円硬貨を100円硬貨に両替する両替機。2000枚の100円硬貨の収容が可能。

◆ラモン200

紙幣を500円硬貨に両替する高額両替機。1200枚の500円硬貨の収容が可能。

◆ラモン500

1000円札、500円硬貨を100円硬貨に両替する両替機。4500枚の100円硬貨の収容が可能。

◆ラモン1000

紙幣を500円硬貨に両替する高額両替機。4000枚の500円硬貨の収容が可能。

◆25インチACE筐体

モニターのローリング機能により、縦、横画面の交換が容易にできるアップライト型筐体。

②出展方針（抱負）

高性能、高品質の商品を安く提供していきます。



25インチACE筐体



ラモン1000

丸紅㈱

①出展予定製品

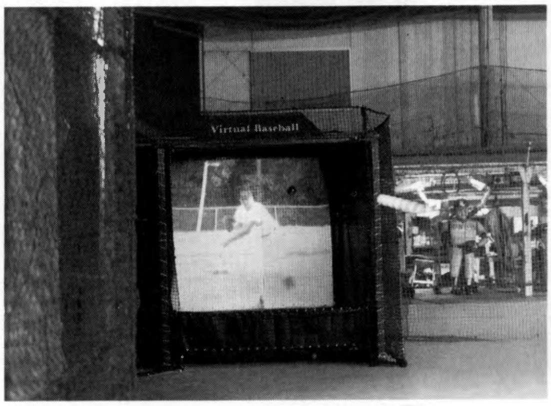
◆バーチャル・ベースボール

レーザーディスクによる映像を、プロジェクター上に映し出したバッティングマシン。東京ドームを背景にした投手が投げ込んでくる迫力ある画像を見ながらのバッティングが楽しめる。特に日没になると、バッティングセンターの投光機のライトにも負けない程の迫力ある画面となり、実際にスタジアムでプレイしているかの様な錯覚を与える。

従来、室内用に開発されたカナダ生まれの「ビデオ・ベースボール」を、屋外での使用も可能にという声を反映し、丸紅㈱、そして国内大手ピッチングマシン製造メーカー㈱キンキクレスコ、福井電機㈱の3社により国内向けに共同開発されたもの。

本体に付属しているコントロールボックスで、「高速」「中速」「低速」「自在」の各種ボールスピードを使い分けできる。また、コインだけでなく、プリペイドカードの使用も可能となっている。





㈲ミユキ工芸

①出展予定製品

◆75φごちゃまぜセットA

内容豊富なセットシリーズの決定版。

◆75φごちゃまぜセットB

「ごちゃまぜセットA」の更に上を行く、スーパーごちゃまぜセット。

◆ロングチェーンセット

実用的でおしゃれなキーホルダー。

◆ドラゴンソード

鮮烈なデザインの人気新製品。

◆ハーフチェーン国旗セット

ヤングからアダルトまで好評の、高級キーホルダー。



↑75φごちゃまぜセットA



↑75φごちゃまぜセットB



↑ロングチェーンセット



↑ドラゴンソード

㈱メキシコ

①出展予定製品

◆バラエティー商品各種

◆クレーン用トロール人形

◆カプセル各種

◆FB－510

防犯ダミーカメラ。本物と見分けが付かず、いたずら防止に効果を発揮。

◆ドリームチャンス

ルーレット式プライズゲーム。タイミング良くストップボタンを押し、回転しているランプを赤く表示された当たり位置にストップさせれば景品が払い出される。昭和技研工業製。

◆ストライカー

スマートボールの要領でゲームを進めるプライズゲーム。盤面にある縦4×横4の計16個の穴に向けて8個の玉を弾き、いずれかのライン上に3つ並べれば再ゲーム、4つで景品が払い出される。昭和技研工業製。

◆ホロホロトレメンドスⅢ

北日本技術工業製。

◆その他景品多数

②出展方針（抱負）

機器の販売は勿論、景品のラインナップも充実。定番商品から、流行商品まで独自の調査によるデータで高インカムを約束!!



↑バラエティー商品各種



↑ドリームチャンス



↑ストライカー

㈱友栄

①出展予定製品

◆すもう大会

相撲をテーマにしたスマートボールタイプのプライズゲーム。

◆ストライカー

ビンゴタイプのプライズゲーム。フィールド上の16個の穴の中に、縦または横に4つのボールを並べると景品が払い出される。昭和技研工業製。

◆ドリームチャンス

プライズゲーム。昭和技研工業製。

◆りゅうぐう物語

メダルゲーム。昭和技研工業製。



↑すもう大会



↑りゅうぐう物語



↑ストライカー

㈱ユウビス

①出展予定製品

◆宇宙カプセル6〈仮称〉(参)

◆ざけんじゃね〜よ!(新)

ノックダウンタイプのパンチングゲーム。モニター上で目・鼻・口などプレイヤーの好みに合わせてモンタージュ写真を作成し、それに向かってパンチ! そのパンチ力、回数の評価点で腕を競う。大平技研工業製。

◆ニューラッキークレーン

◆ゴールデン・ヘキサ

◆ジャンボツイン DX

◆ガリバーキャッチャー

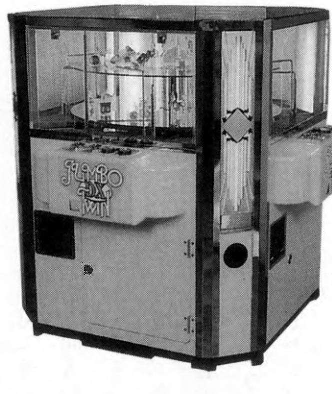
◆チャンピオンキック2



↑ニューラッキークレーン



↑ゴールデン・ヘキサ



↑ジャンボツイン DX

㈱ローラートロン

①出展予定製品

◆スラップショット(新)

近未来ホッケーをモチーフにしたビデオゲーム。

◆龍龍(新)

同じ牌をラインで結んで全ての牌を取ってクリアする、究極のパズルゲーム。2P対戦。

◆麻雀 世界の神秘(新)

麻雀ゲームの他に役満ルーレット、三連荘ボーナス、ミスティックチャンスなどのゲームが盛り沢山。

◆ロイヤルセレクション(新)

クイズを始めとするバラエティに富んだゲームを織り込んだメダルゲーム。

◆ヒルクライマー

モンスターカーの山登りレースをモチーフにしたプライズゲーム。交互に並んだそれぞれの傾斜向きをハンドルで操作しボールを頂上に導く。

◆NEO GEOソフト

龍虎の拳2、トップハンター、得点王2、他



↑スラップショット

㈳AOU

様々な形でAOU活動を紹介し、非会員事業者の入会促進、一般来場者に対する業界理解の促進、報道関係者への対応をはかると共に、各会員団体所属事業者の交流・親睦をはかることを目的として、今回新しく設けられたもの。（担当・広報委員会）

◆入会のご案内

広く全国各都道府県単位の会員団体への入会を促進するため「入会のご案内」、「AOUニュース」（2月号）等を備え、来場非会員に訴える。尚、次のパネル展示も行う。

◎AOU全国協会一覧

各都道府県協会（組合）の会長、事務局等の一覧パネル。

◎AOUの活動

AOUの主要活動よりピックアップし、カラースチールをパネル展示。

◆報道関係者への対応

内外の報道関係来場者に、「AOU'94アミューズメントエキスポの概要」（和文・英文）を備えて対応。尚、次のパネル展示も行う。

◎AOUエキスポの歴史

旧「NAO」主催時代に遡り、会場規模、出展社数、小間数、来場者数一覧パネル展示。

◎アミューズメント業界の推移

店舗数、業界の市場規模、参加率等の推移をグラフにし、パネル展示される。

◆第1回AOUアミューズメントセミナーの受講者募集

3月24日㈭に東京・大手町「サンケイ会館」で開催される「第1回AOUアミューズメントセミナー・アミューズメント業界を取り巻く環境と、今後の課題を探る」の案内をパネル展示すると共に、「申込み書付ご案内チラシ」を備え、広く来場者に同セミナーの受講を呼びかける。

◆AOU活動より「パーティ・懇親会等のスナップ写真」プリントサービス（有料）

近年の◎新春賀詞交歓会、◎AOUエキスポ、◎通常総会、◎全国大会、◎全国協会長会議等のパーティ、懇親会のスナップ写真約500～600枚を展示。希望者にプリントサービスする。（有料）送料込1葉百円、2葉目以上は1葉につき50円増しの予定。

出版関係社

㈱アミューズメント産業出版

業界誌「アミューズメント産業」の最新号、及び同社刊行誌を展示すると共に頒布する。

㈱アミューズメント通信社

業界新聞「ゲームマシン」（月2回発行）の最新号を展示すると共に、PRを行なう。

インターナショナルメディア

英国を拠点としたワールドワイドな業界誌「ユースロット」を展示し、PRを行なう。

㈱コインジャーナル

「月刊コインジャーナル」、同「別冊・AOUエキスポ出展情報」、「JAM」、「月刊カラオケfan」を出展。無料配付も行なう。

㈱新声社

プレイヤー対象の「月刊ゲーメスト」、最新号（増刊号・特集AOU94AMエキスポ）を出展。頒布と購読の受付けを行なう。

綜合ユニコム㈱

「月刊レジャー産業」、季刊の「アミューズメントビジネス」他、同社刊行誌を出展、PRする。



TASKO
スポーツゲームはタスコ
ダブル
BASKET STADIUM W
バスケット スタジアム
イルミ・音声 BGM付
大人気定番モデル!!
2人でいっしょに楽しめる
対戦プレイ用!
SIZE:(mm)
W1,350×D2,400×H2,500
消費電力:260W 〒91-43829
ダンクシュート
Dunk Shoot
シュートをじゃまするゴリラの動きに要チェックだ!!
ダンクシュートを熱くキメよう!!
対戦プレイ用!
SIZE:(mm)
W1,400×D1,720×H2,185
消費電力:410W 〒91-43829
シングル
BASKET STADIUM S
バスケット スタジアム
イルミ・音声 BGM付
本格派バスケットゲーム!!
ナイスシュートを実感できる
通信機能OK
★オプションです
SIZE:(mm)
W900×D2,600×H2,500
消費電力:280W 〒91-43829
サーカスホイールII
Circus Wheel II
カラフルなデザインがとても鮮か!
係員不要の輪投げゲーム!!
リング・景品 自動取り出し機構
SIZE:(mm)
W2,860×D3,280×H2,630
消費電力:1kW 〒91-43829
ビート ザ クロック
BEAT THE CLOCK
イギリス生まれのロンドン育ち!! ビッグベンがモデルの面白ゲームが日本上陸!!
SIZE:(mm)
W540×D1,632×H2,451
消費電力:200W 〒61-16326
ドラゴン・ファイアー
DRAGON・FIRE
オレ様に勝てるかな?!
連射無制限!!
ドラゴンとの熱き戦いが始まる!
通信機能OK
★オプションです
SIZE:(mm)
W900×D2,500×H2,230
消費電力:360W 〒91-43829
キッチン!!ブレイク
前からも上からも、つぎつぎ出てくる皿とフライパンを叩いて叩いてストレス解消!
SIZE:(mm)
W1,200×D850×H1,850
消費電力:500W 〒91-43829
SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部/〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741(代)
大阪営業部/〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎06-303-7531(代)
福岡営業部/〒810 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F ☎092-524-8006(代)
※仕様は予告なく変更することがありますので、ご了承下さい。
©TASKO

私達は「芸術作品」を作っているのではありません。

私達は長期に亘って収益の上がる「商品」を作っているのです。

雷電

とってもE雀

グッとE雀

セイブカップサッカー

ゼロ・チーム

私達は **セイブ開発** です。

有限会社セイブ開発　〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL(03)3238-9169 FAX(03)3238-9187

発売中

Information

2人同時プレイ
縦スクロールシューティングゲーム
雷電2

RAIDEN II™



有限会社セイブ開発 SEIBU KAIHATSU. INC.,
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187



●ノーマル対戦●

●連打対戦●

ストーリーモードでは様々なイベントが発生。

アイドルめざしてクイズを勝ち抜く!!
2P途中参加OKのストーリーモード



個性溢れる４人の女の子の中から好きなキャラを選んでスタート。クイズに正解するとファンが増加する『ファンシステム』導入。めざすはトップアイドル!!

1Pと2Pがクイズで対戦!!
2タイプから選べる対戦モード

●ノーマル対戦

２人で早押し対戦！５問先取したプレイヤーの勝ちです。

●連打対戦

回答権をめぐって連打で対戦！５問先取したプレイヤーの勝ちです。

SUNSOFT®

サン電子株式会社

(本　　　社) 〒483 愛知県江南市古知野町朝日250　TEL 0587(55)3500 FAX 0587(54)8248
(東京事業所) 〒162 東京都新宿区揚場町1番3号グロリアビル5F　TEL 03(3266)8751 FAX 03(3235)8483
(大阪事業所) 〒530 大阪府大阪市北区豊崎5-6-7サンプラザビル4F　TEL 06(375)1196 FAX 06(375)1590



エキサイティング メダルゲーム
SUPER MARIO KART™
ゴー!ゴー!
マリオ・サーキット
「スーパーマリオカート」がメダルゲームで
新登場!!
ボクと遊ぼう!!
目がまわるような、
オモシロさ!!
レースは、
"スピード重視"の本格派!!
カラフルな外観で、
アイキャッチ効果抜群!!
AMUSEMENT TAKARA
仕様
寸法：横幅1300mm 奥行1300mm 高さ1800mm
重量：150kg 電源：AC100V 50/60Hz
消費電力：180W 電取番号：〒申請中
※本仕様は商品改良のため、予告なく変更する場合がありますのでご了承下さい。
© Nintendo
AMUSEMENT TAKARA
株式会社タカラアミューズメント
機器事業本部 〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル
TEL 03(5828)5311 FAX 03(5828)5310

Jr. SOCCER

ジュニア・サッカー

ロケやプレイヤー層を選ばない
メカニカルサッカーゲーム

バックパスで更にエキサイティング



遊び方

- 100円玉を投入するとサッカーボールが出て来ます。
- キックレバー（1～5）でボールをキックしてゴールを狙って下さい。ゴールにボールが入ると景品が１個出ます。
- ゲーム中、回転している大きなボールの止まった位置でゴールの広さが決まります。
- ゴール以外（パスミス・ファール・オフサイド・ノーゴール）にボールが入るとゲーム回数が１回減ります。
- ゲーム回数がゼロになるとゲームオーバーです。

節税対策用セパレートタイプも御用意しております。
（ジュニア・サッカーS＋カプセルベンダー）

◆ゴール難易度設定切換可能
◆１ゲーム中のゴール難易度決定への再チャレンジ回数切換可能
(上がったボールをバックキックして再度上に上げると大きなボールが再び回転します。)
◆75φカプセル100個以上収納出来ます
◆サイズ(㎜)：W600×H1.400×D400(キャスター含む)
◆重量：60㎏
◆消費電力：100W　外部電源装置使用

外観・仕様は、予告なく変更される場合がありますので予め御了承下さい。

○製造元
遊びのメカ 有限会社 清水企画
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL. 0265-79-8623
FAX. 0265-79-5044
プランニング／朝日電子

振込先
伊那信用金庫箕輪支店
普通口座　524250

小さなボディー 大きな機能



ミニキャッツ



53%プライスダウン

◎多彩なメダル払出選択
- ●ボーナスによる記念メダル払出し
- ●点数によるメダル又は記念メダル払出し(DIP SW調整1点~400点)
- ●通常のメダルマシンとして

◎取付台を外すと高さ110㎝の超小型ボディー

◎配当率調整60%~100%調整(8ランク)

◎オートベット機能

◎各種オプションがあります。

〈仕様〉 サイズ(W)510㎜×(H)1400㎜(取付台ナシ1100㎜)×(D)330㎜
重量　45㎏

定価 ~~¥398,000.—~~

OP新価格 ¥187,000.—

他のスロット機種も大幅プライスダウン！
価格はお問い合せ下さい。

○製造元
遊びのメカ 有限会社 清水企画
TEL. 0265-79-8623
FAX. 0265-79-5044
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1

振込先
伊那信用金庫箕輪支店
普通口座　524250

コルク銃の高収益カーニバルです。

NEW



上下2段のカプセル落し
CAPSULE HUNTING
カプセルハンティング

- ●6人同時シューティング可能。
- ●上段（ϕ100）＋下段（ϕ75）＝右と左に移動する2段式。
- ●カプセル供給は完全自動、各80個収納可能。
- ●コンベアにて景品搬送。ペイアウト率調整可能。

NEW

■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅2,800×奥行3,000×高さ2,000mm

装いも新たにニューバージョン
DARUMA STAR MARK II
ダルマスター マークII

- ●4人同時シューティング可能。
- ●まわるダルマが落ちそうで落ちない、高収益期待。
- ●ダルマ供給は完全自動。
- ●コンベアにて景品搬送。ペイアウト率調整可能。



■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅1,700×奥行3,000×高さ2,000mm

コンパクトが魅力
CARNIVAL TARGET MINI
カーニバルターゲットミニ

- ●2人同時シューティング可能。
- ●省スペースで設置しやすいコンパクトタイプ。
- ●上下回転させる「マイ・レーン」方式。
- ●景品自動搬送装置付。ペイアウト率調整可能。



■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅1,250×奥行3,000×高さ2,000mm



コルク銃
銃の良さはピカイチ！
射撃音はプレイヤーを魅了します。自由に狙い撃ちできて、楽しさ倍増。重量感もバツグンです。
〈3ヶ月メーカー保証付き〉

実用新案登録出願中



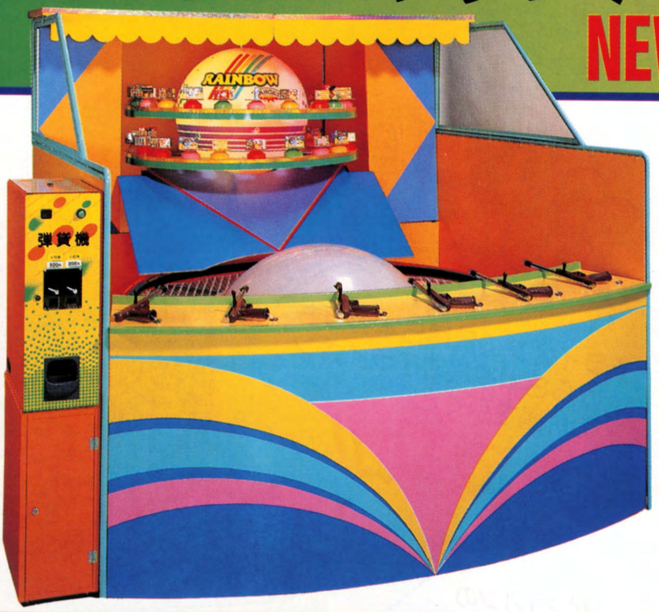
弾貨機
大容量の2500発収納
スリムな形状のため邪魔になることもありません
（コルク弾は何度でも使えます）
●幅250×奥行500×高さ700mm

☆外観・仕様は予告なく変更する場合があります、予めご了承下さい。

射的ゲームを創り続けて30年
栗田技研株式会社
本社／〒500 岐阜市溝旗町2-13（栗田技研ビル） TEL0582(63)3037㈹ FAX0582(63)3038
《販売本部》 〒500 岐阜市下奈良2-19-1 TEL0582(73)0439 FAX0582(72)1450

栗田技研株式会社 西日本総代理店
㈱クリタレジャー
〒672 兵庫県姫路市飾磨区野田62-1
TEL0792(23)8609 FAX0792(23)5196

おもしろさバツグン！なつかしくて新しい



NEW

虹色の惑星が楽しさと夢を演出

RAINBOW TARGET

レインボーターゲット

- 6人同時シューティング可能。（4人用タイプも有）
- 華やかなイルミネーションが回転リングテーブルの景品を映し出す。
- 景品供給、搬送は完全自動。ペイアウト率調整可能。
- 全てに新しい機能を詰め込んだNEWシューティングマシン。
- 20年前に大ヒットしたボーリング・ターゲットがカーニバル機でリバイバル。

■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅2,200×奥行3,000×高さ2,100mm

たくさんの景品から狙い撃ち

LUCKY TARGET MINI

ラッキーターゲットミニ

- 4人同時シューティング可能。
- 景品は、おかし、小ぬいぐるみ、カプセル等OK。セットは簡単。
- 右と左に移動する3段式。陳列数多く賑やか。
- コンベアにて景品搬送。ペイアウト率調整可能。



■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅1,700×奥行3,300×高さ2,300mm

紙テープを撃ちぬく面白さ

CARNIVAL TARGET

カーニバルターゲット

- 4人同時シューティング可能。
- 上下回転させる「マイ・レーン」方式。
- プレイ中でも機械を止めずに景品補充OK。
- 景品自動搬送装置付。ペイアウト率調整可能。



■弾貨機、台、標準装備（入力電圧 AC100V 50/60Hz）
■寸法 幅2,050×奥行3,300×高さ2,300mm

☆外観・仕様は予告なく変更する場合があります、予めご了承下さい。

射的ゲームを創り続けて30年

栗田技研株式会社

本社／〒500 岐阜市溝旗町2-13（栗田技研ビル） TEL0582(63)3037㈹ FAX0582(63)3038
《販売本部》〒500 岐阜市下奈良2-19-1 TEL0582(73)0439 FAX0582(72)1450

栗田技研株式会社 西日本総代理店

㈱クリタレジャー

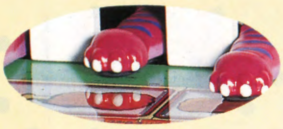
〒672 兵庫県姫路市飾磨区野田62-1
TEL0792(23)8609 FAX0792(23)5196

楽しい感覚提供します

DORA NECO BanBan

楽しいピクニックをじゃまする
ドラネコ親子をたたきまくれ!!





にゃんともてごわいやつ!!
なかなかやるにゃん。
まだまだあまいにゃ～

3段階表示

遊び方
　100円を入れて「ドラネコモード」か「子ネコモード」を選びます。ゲームフィールドに出てくる手をハンマーで叩き、一定時間内での得点を競います。一定得点以上でボーナスゲームが出来ます。

● 幅930㎜/奥行850㎜/高さ1,500㎜/直流電源使用　PAT. P

DOKI DOKI LiON

★ライオンの尻尾5本のうちから3本連続で子ライオンの尻尾を引くと

大成功!!

親ライオンの尻尾を引くとゲームオーバー

陳列窓付



カプセル製品



● 幅830㎜/奥行1,020㎜/高さ1,780㎜
130W(AC100V 50/60Hz)

ニンジャ どろんパ

お主の腕ではたおせまい

1人たりともお城に入れるな!
ボールをぶつけて忍者を落とせ!!
がんばれば殿様から"ごほうび"が!!!



● 幅1,100㎜/奥行2,413㎜/高さ2,360㎜
AC100V(50/60Hz)



直径80㎜円筒型

のぞき窓から景品が見える



穴あきビニールボールではね返りも安心

※改良のため予告なくデザイン及び、仕様を変更する場合があります。

『喜び』のレジャーシステムを創造する
株式会社 カトウ製作所
本社工場／東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
〒157　☎(03)3307-1221㈹　FAX(03)3307-1244

夢広場を彩るマシン群。

MADONNA V FIVE
マドンナファイブ





●重量84kg/メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

Dynamite Shot
狙ってザクザク一発台
ダイナマイトショット

最高90枚払い出しに挑戦





●幅700mm/奥行500mm/高さ1,540mm(看板含む)
●標準プレイ料金＝100円60カウント
1メダル5カウントの持ち時間制

Madonna III
遊び易い工夫いっぱい
マドンナIII





●重量85kg●メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

Lady MADONNA
レディマドンナ





●重量84kg●メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

Miracle Shot II
狙ってザクザク一発台
ミラクルショットII





●幅630mm/奥行500mm/高さ1,670mm(看板含む)
●標準プレイ料金＝100円60カウント
1メダル5カウントの持ち時間制

MS VENUS
エムエスヴィーナス





●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm

MS PATRA
エムエスパトラ





●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm

MS PATRA JOKER
エムエスパトラジョーカー





●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm

K-micの面白グッズの世界

サンリオ製品のトータルアドバイザー、ケイミックジャパン



★アッセンブルしてありますので、ご使用の際かきまぜる必要がありません。

●内容が多少異なる場合がありますが、グレードは変わりません!

♥ **サンリオ おいしいセット**　1,266個　OP価格¥28,000

©'76、'79、'84、'86、'88、'89、'90、'93 SANRIO CO.,LTD.

カラー:ゴールド&シルバー



♥ **サンリオメタルキーホルダー**　104個 OP価格 ¥28,000

©1976、1986、1994 SANRIO CO.,LTD.



75φ カプセル対応

♥ **サンリオ ワイワイセット**　220個　OP価格¥20,000

©'76、'79、'84、'88、'89、'90、'93 SANRIO CO.,LTD.

新登場



♥ **ハローキティーセット**　100個　OP価格¥22,000

©1976、1993 SANRIO CO.,LTD.



♥ **サンリオプラカップ&カップ袋セット**　118個　OP価格¥27,000

©'76、'84、'88、'89、'90、'92、'93 SANRIO CO.,LTD.



●内容が多少異なる場合がありますが、グレードは変わりません!

♥ **サンリオファンシーセット**　333個　OP価格¥34,600

©'76、'79、'83、'84、'85、'88、'89、'93 SANRIO CO.,LTD.



♥ **サンリオ巾着セット**　92個 OP価格 ¥24,800

©'76、'84、'85、'86、'88、'92、'93 SANRIO CO.,LTD.

サンリオ5キャラクター柄
湯質5種類・香り5種類
アソート

75φ カプセル対応



〔薬用発泡入浴剤〕

♥ **サンリオキャラクター湯めぐり**　240個 OP価格 ¥18,800

©'76、'84、'85、'86、'88 SANRIO CO.,LTD.



♥ **サンリオコスメティックセット**　212個 OP価格 ¥24,000

©'76、'85、'88、'93 SANRIO CO.,LTD.

K-mic 株式会社 ケイミックジャパン

〒111 東京都台東区橋場1-2-1　マルカ㈱内　TEL03-3872-9767・FAX03-3872-5051

NEWタイプ プライズ機でパワーを発揮！

ハットトリッカーPK・パート2

HAT TRICKER PK Part. 2

ハットトリックを目指せ！
興奮のサッカーゲーム登場



サッカーのＰＫをモチーフにした迫力満点の体汗プライズゲームです。フットペダルを踏んでボールをシュート。大人から子供まで誰もが簡単に楽しめるから高稼働・高インカム間違いなし！

遊 び 方

1. コインを投入すると、ガイドレール内にボールが出てきます。
2. ボールをガイドレールに沿って、フィールド内に投げ入れます。
3. 転がり落ちてきたボールを、タイミングを見計らってフットペダルを踏んでキックします。
4. 左右に動くゴールキーパーをよけて、３ゴールできると景品払い出し又は、再ゲームの選択が出来ます。

Manufacturer. ZO CO., LTD.

仕様　基準寸法：W750×D2,100×H2,000(mm)／重量：173kg／消費電力：100V350W
外部電源使用／〒61-15011　※使用・外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。

発売元
低価格高収益機のパイオニア
株式会社 宝娯楽

本社営業部　〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9-10
TEL044-277-7881 FAX.044-277-7814

北海道営業所 TEL.0125-24-2985
東北営業所 TEL.0188-35-2695
北関東営業所 TEL.0273-63-9481
関西中部営業所 TEL.052-551-4447
九州営業所 TEL.093-471-9801

ロケを賑わす高稼動マシンの決定版！

ポップショット
pop SHOTS Duo
デュオ

スリム設計でロケ運営の効率UP!!



銃固定式　銃フリースタイル式

**ポップショットの"安全性""娯楽性"を受け継いだ
コンパクトな2人用シューティングマシン！**

- 上下回転のマイレーン方式でトラブルなし！
- 何台でも連結可能だからスペースに応じた無駄のないアレンジが出来ます。
- マシンの中央に玉貸機があるのでプレイ中にも手元でコルク玉の補充がOK!
- ペイアウト率の調整も簡単操作!
- プレイ中に機械を止めず景品の補充が可能!

仕様　基準寸法(mm)：W1,200×D2,500×H2,350/本体重量(kg)：130

※仕様・外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。　Manufacturer. ZO CO.,LTD.

PART.Ⅱ
ALADDIN CHANCE
アラジンチャンス　パートⅡ

高インカムを記録したメダルマシン

「アラジンチャンス」がバージョンアップ！



7－7のリーチでリール回転がスローダウン。目押しのチャンスが期待出来ます。　実用新案申請中

ボーナスゲーム中フラッシュライトが点滅しメダルが一気に倍増します。

アラジンチャンスでミニボーナスがフィーバーします。

H1,410×D500×W560mm　重量65kg　▽61-15913（外部電源装置使用）

たいむチャンス パートⅡ

スロットとパチンコの楽しさをそのままに

ジャックポットが狙えるNEWタイプ！



- ゲーム内容から盤面まで全て新設計、アミューズメント向けのマシンです。
- ロケーションに合わせたペイアウト率設定が可能です。
- 3 5 7のいずれかが5ライン上に揃うとメダル50枚獲得。さらに連チャンの可能性があります。
- 100円でメダル払い出しの貸し出し機能付きです。

総発売元　低価格高収益機のパイオニア
株式会社 宝娯楽

本社営業部　〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9-10
TEL044-277-7881 FAX.044-277-7814

北海道営業所　TEL.0125-24-2985
東北営業所　TEL.0188-35-2695
北関東営業所　TEL.0273-63-9481
関西中部営業所　TEL.052-551-4447
九州営業所　TEL.093-471-9801

I'MAX

近日登場

P.K.サッカー（仮称）

《P. K. SOCCER》

本物のサッカーボールを蹴る!!
ゴールを決める!!
まさにサッカー体感ゲーム!!

今、大人気の
サッカーが
そのままゲームに!!



仕様

電源電圧	：AC100V（外部電源使用）
消費電力	：350W
外形寸法	：幅2000㎜、奥行4000㎜、高さ2400㎜
重　　量	：500kg

★ 遊び方 ★

◎１人用、２人対戦のボタンを選択します。
◎ボールをセットし、左右にランダムに動くゴールキーパーの動きを見ながら、ゴールを狙ってキックします。
◎うまくゴールするとポイントになります。
◎キックは、５回出来ます。

遊園地、ロードサイド、ゲームセンターなど
注目度、話題性バツグン!!



（イメージイラスト）　話題沸騰　ビッグな集客力!!



負けると
スモークを
お見舞するぜ！

□歌舞伎男とジャンケンをします。
□勝ったら、ハンマーで頭をポン!!
□負けたら、レバーを素早く引いて「福ちゃん」を助けます。
◎歌舞伎男も、頭をポンされないように素早く頭を引っ込め防御します。

ジャンケンおっとっと

寸法：幅850㎜ 奥行900㎜ 高さ1620㎜ AC100V（外部電源使用）



特許出願中

幅800㎜
奥行1200㎜
高さ1800㎜
AC100V
（外部電源使用）

株式会社アイマックス
〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田7F
☎03(3737)2221㈹ FAX03(3737)2210
アミューズメント事業部

※内容・仕様は予告なしに変更する場合もございますのでご了承ください。

ATEI INTERNATIONAL

今年の主要なトレードショーシーズンが、去る1月25日、ロンドンのATEIショーを以って開幕となった。同ショーは今年で第50回を迎え、既に世界のトップ10に名を連ねるほどのショーとして認識されている。今年は、海外から大勢の来場を促すため、実行委員会はこれまで以上に宣伝・組織などに全力を尽くした。







JANUARY 25TH, '94
EARLS COURT 1

第50回ATEI開催。昨年より出展スペース・参加社とも大幅アップ

50回目を数える今年のATEI (Amusement Trades Exhibition International＝国際アミューズメントトレード展示会)は、昨年のアールズコート2から更に面積の大きい1へと移動して、25日～27日の3日間に亘り開催された。会場内には、幅広い分野から多数の業務用機器や関連機器を出展する世界中の参加企業のブースが見られ、何れも活況を呈していた。今回の実行委員会の準備に対する熱の入れようは殊更で、開催の6カ月前から頻繁に宣伝活動を開始、更には英国政府も乗り出したという話だ。9月にはBACTA (British Amusements‐Catering Association＝英国アミューズメントケータリング協会)や英国通産省と協力して、ATEIショーや英国コインオペ業界のプロモートを目的としたインワードミッション(BACTAサミット)をスポンサードした。この会議は3日間に亘り開催され、国内外から業界紙誌のジャーナリスト達が集った。

エルトン・アミューズメント・プロダクツブース





エレクトロコインブース





体汗など出展機種も益々豊富に







ミッドウェイブース

ここ数年間、ショーと英国業界は多くの変化を体験した。国外の業界関係者の中には、英国メーカー＝（イコール）フルーツマシンメーカーと見ている者もいる。確かに英国ではギャンブルゲームが圧倒的な人気を誇っており、特にパブ市場では、その人気はかなり高い。ところが、数年前からの景気後退の煽りを受け、英国メーカーの多くがマーケットシェアのダウンを経験し、ビデオゲームやリデンプションゲームなどといったアミューズメント形態に事業を拡大せざるを得ない状態に陥っている。また、セガやナムコ、タイトー、データイースト、ジャレコ、バリー／ウィリアムズ、ドイル・インターナショナル、レーザートロン、ファブテック、ダイナモといった日本や米国の大手メーカーは、前年と比べて出展規模を拡大している。特にここ数年、日本のビデオゲームの巨大企業の大規模な出展と最新のテクノロジーを駆使した製品が目立つ。

今年のショーは昨年と比較すると一層、国際的且つ多様さを増しており、日本のAMショーのように各ブースがデコレートされ、非常にきらびやかな印象を受けた。ブースのデザインに力が注がれた理由の一つには、ATEIが今後5年間アールズコート1で開催されるため、多数の企業が来年もそのまま同じデザインを使用できるからというのがある。また、規模の大きいコート1に会場が移ったのも、来場者数が年々増加の一途を辿っているためだ。規模の拡大に伴って、カジノゲーム機メーカーの専用スペースが入り口左奥に設けられた。今年は毎年ドイツのフランクフルトで開催されるimaショーと会期がバッティングしたことで、実行委員会は、imaショーにしか参加しないと見られていた東欧諸国からの来場を促すことに一層注力した。恐らくその結果だろうが、ショーの最終日である27日には、ロシアやチェコ、ハンガリー、ポーランド、トルコなどの外国語を会場内で耳にすることができた。公式筋からの正確なデータはまだ発表されていないが、ATEIのチャールズ・ヘンリー氏が3日目のプレス会議で述べた数字によると、3日間の来場者数はこれまでの記録を塗り変える2万人以上の人出があったということだった。

同ショーは、25日の午前中に行なわれた英国通産省のティム・センスバリー議員の演説を以って正式に開会した。氏はその演説の中で、90億ポンド市場とも言われる英国アミューズメント機器業界が10万人の労働者を抱えること、

↓ブレンド・レジャーブース



↓JPMブース



↓ジョン・ハクスレーブース



AWPからビデオ、リデンプション、



↑K. W. システムズブース



↑NSM UKブース

ライセンス税が年間およそ1億ポンド（邦貨にして約170億円）にも上ること、付加価値税を年間3億ポンド（約510億円）も納めていること、そして国内市場はその殆どを英国のメーカーによって占められているということを述べた。更に、英国コインオペ産業の国際化については、90年12月～93年4月までのゲーム機の輸出額がほぼ53%近くアップしたことと、今年のATEIショーには海外から25社の参加があったことを誇りに思うことなどを語った。

　昨年と同様、今年も米国の業界団体AMOAとAAMA、日本のJAMMA、そしてBACTAが集うサミット会談が開催された。出席者はBACTAからロジャー・ウィザース氏とジョン・ボロム氏、アラン・ウィリス氏が、JAMMAからは中村雅哉名誉会長が、AAMAからはスティーブ・コーニスバーグ氏とロバート・フェイ氏、そしてAMOAからはR・A・グリーン氏がそれぞれ参加。またその他、ユーロマットの会長であり、オーストリアの代表でもあるブライアン・ミーデン氏の姿も見られた。

　BACTAのウィザース会長の話では、会談では2つのトピックについて話し合いが展開された。うち1つはコピー基板に対する反対運動の継続についてで、JAMMAとAAMAの協力によるAAG（Anticounterfiet Advisory Group＝ビデオゲーム国際模造対策顧問団）が世界中のコピー業者を追跡し成功を収めたことについて言及された。また、ウィリアムズやカプコンの独自の努力について、中でも特に、ウィリアムズがイタリアのコピー業者であるエレクトロニック・ディバイスとの係争で勝利の杯を上げたことが語られた。さらに氏は、台湾や韓国、スペインのコピー業者の追求を一層強め、メキシコとイタリアに今後も継続して圧力をかけるというサミットの参加者全員の希望について触れた。

　もう1つのトピックは、技術的な面についてであった。欧州統合によって、電圧などといった欧州大陸全体の規格設定がある程度必要になってくる。そこでBACTAとユーロマットでは、世界規格を導入するよう欧州連合に強く申し出る構えだ。また、ユーロマットがATEIショーで情報収集及び伝達を行なう〝中央機関〟として機能してくれるかどうかという確認も、同会談の中でなされた。この機関は、申し入れられたショーのスケジュールに注意を払い、既に発表のあった別の展示会と会期が重なった場合に報告するという役割を担う。サミット会談の参加者の間では、既に決定している来年のトレードショー（ATEI、ima、AMOA、日本のAMショー、ワールド・ゲーミング・コングレスなどが決定している）とのクラッシュを最低限に抑えること、更に、96年にはダブリを完全になくすことが望まれている。最後にウィザース議員は、「英国市場のおよそ50%がペイアウトゲーム機で占められている」と、ペイアウトマシンを今後のサミットの議題にしたいというBACTAの希望を語った。同協会のジョン・ボロム副会長がそれに付け加えて、会談の参加協会にはあらゆる





増大する参加社のニーズに応え、今年からスペースの大きいアールズ・コート1→へ移動。来場者数も昨年を大幅に上回り、益々国際展示会へと近付いている↓

ものを使ってそれぞれのトレードショーをプロモートする意志があることを繰り返し述べ、「これらの会談で見られた協力の精神はサミットが開催されるごとに改善されてきた」と語った。

　海外からの参加社のうち最も大規模な出展を行なっていたのは日本企業だった。セガ、ナムコ、タイトー、ジャレコ、データイースト、カプコン、コナミ、エス・エヌ・ケイはそれぞれブースを構えて出展し、サミー工業と金子製作所は、エレクトロコインやブレント・ウォーカー・レジャー、ディース・レジャーといった主要なディストリビュータを通して多岐に亘る製品を展示。ナムコは3カ所にブースを構えたが、そのうちの2カ所は直接出展し、残りの1カ所はブレント・レジャーのブースを借りて自社製品を展示した。一方、カジノセクションには、セガとシグマが出展していた。



↑アタリ・ゲームズのブース。新作「エアボーン」は多勢の注目を集めたが、出展製品が少なく閑散とした雰囲気が漂う

大手企業から多数の製品が出展され、場内は活況を呈す

　ホールに続くメインエントランスを通ると、まず目を捉えるのはコナミのブース。今回は「スラムダンク」と新作ドライビングゲーム「レーシングフォース」などの他に、ファイティングゲーム「モンスターモーラーズ」、カーニバルゲーム「ファンキーモンキーウッキキー」が展示された。コナミの代表はブースの位置と「レーシングフォース」に対する多大な反響に非常に満足している様子だった。

　コナミの隣では米国の大手メーカー、アタリ・ゲームズが、ビデオシューティング「ドラッグ・ウォーズ」やメインアトラクションとなっていた「ハード・ドライビンズ・エアボーン」を展示していた。同機は飛行機の形をしたカプセル型のシミュレーターで、フライングゲームの「フライトスクール」やカリフォルニア州に起こった地震をテーマにした「アフターマス（余波）」（同機はATEIショーを契機にリリースが開始されたのだが、同ショーはロサンゼルス地震の僅か数日後に開催されるという非常に不運な日となったと、同社の代表は語っている）の2種類を用意していた。ユニフォームをまとったスタッフがプレイヤーの搭乗やプレイ方法をアシストしていた。同機はグラフィックス、機能ともに非常に素晴らしく、大勢の来場者の人気を博していたが、新製品の数の少なさに少々幻滅を感じた人もいたようだ。同社ではファミリー・エンターテイメント・センター（FEC）の開発も継続して行なっていくと見られており、同社のクリス・ブルネイ氏は、「『エアボーン』は、特にFECのオペレーターにとって投資価値のある製品だ」と語る。だが、よいシミュレーターがあっても、それを購入できるだけのオペレーターが少ないのもまた事実だ。また、ゲーム内容に関しては、飛行術とドライビングの腕前が要求されるため、他の製品よりやや複雑につくられている。しかし同氏によると、初めは難しいが2～3回プレイすれば操縦法をすぐに覚えることができるということだった。アタリのそばに出展したのは、欧州



↑セガブースに展示された「コップス」（ノバ製）。優れたグラフィックスがゲームに一層深い臨場感を与えている

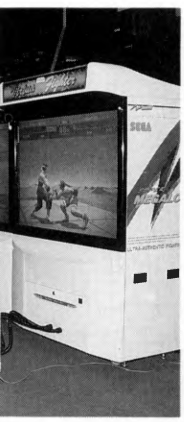
ディストリビュータの最大手であるディース・レジャーだ。同社ブースでは、セガやレーザートロン、ノバ、バリー／ウィリアムズ／ミッドウェイ、セイブ開発といったメーカーの製品を目にすることができた。その中でもレーザートロンからは、「アフターショック」「スピン・トゥ・ウィン」「ジャングル・ラマ」「スピン　A　21」などの他に様々な製品が展示された。バスケットシューティングゲームは米国ほどではないにしても、英国でもまずまずの人気を誇っており、中でも特に、アメリカン・サミーの「シンプル・サイモン」が小さな子供達を引き付けていた。その他、昨秋開かれたAMOAショーでヒットを飛ばしたミッドウェイ製の「モータルコンバットII」や「NBA　JAM」も展示された。

セガからは、「F1スーパーラップ」「アウトランナーズ」「バーチャファイター」「エイリアン3：ザ・ガン」をディスプレイしたが、一番人気は「バーチャファイター」と「アウトランナーズ」で、近くを通り行く人々の関心を集めていた。セイブ開発の「雷電II」も多数のプレイヤーが列をつくるほどの盛況振りを見せていた。ところが、最も頻繁に話題に登場したのは、アクションシューティングの「コップス」だった。同機は「リーサルエンフォーサーズ」と類似しているが、ビデオのグラフィックスの素晴らしさは、更に深い臨場感を与えている。同機の製造元であるノバの代表の話では、同じ名称の米国のTV番組に基づく同機の評価は高く、そのため英国で500台の販売が見込まれており、日本ではセガが、北米ではバリー／ウィリアムズがそれぞれ取り扱うことになるということだ。

ブレント・レジャーのブースでは、様々なメーカーの製品が多岐に亘り展示されたが、中央部分はナムコの製品が独占していた。その中でも「ラッキー&ワイルド」「サイバースレッド」「ファイナルラップ3」「スズカエイトアワーズ2」が高人気を博していたようだ。

一方ピンボールでは、ゴットリーブの「ワイプアウト」が開催2日目まで会場に届かないというハプニングがあったが、とにかく2、3日目には多数の来場者の関心を集め、関係者を一安心させた。その他、クレーンゲームではナムコから「スウィートファクトリー」が展示されていた。英国に於けるクレーンゲームは、かつて日本が享受したほどの人気はないものの、「ラッキー・レディー」（R・S・コイン製）といった今後の潜在性を物語るような製

↓↘ ナムコがメインアトラクションとして出展した「リッジレーサー」。場内では同機とセガの「バーチャフォーミュラ」が人気を2分した







テク機を携え欧州市場へ臨む





↑ ブレント・レジャーのブース

品も幾つかディスプレイされていた。同機は、自分の基本情報を入力して運勢を見る占い機だ。更に、パズルゲームの「ポイント&パズル」（センチュリー・ベンディング製）やガンゲーム「マーベラ・バイス」（ピックマック製）も展示されていた。

益々過熱するハイテク戦争。ドライブものではセガとナムコに人気集中

どのショーにも来場者の大多数から注目されるようなビッグ製品が2～3機種あるものだ。これまでに行なわれた海外のショーでは、そういったビッグ製品は大抵、セガとナムコ製のものに集中していた。今回のATEIショーでも、両社とも会場の中央にブースを構え、最新のハイテクを駆使した業務用機器を展示した。ナムコのブースでは、フルスケールやワイドスクリーン、3画面使用といった風に、バージョンを幾つか変えた「リッジレーサー」をメインに押し出したブースを展開していた。特にワイドスクリーンのユーノスロードスターをモデルにしたバージョンは会期中高い人気を誇っていた。同社の中村雅哉社長は、「テクスチャーマッピングの使用によって、より一層リアリズムを強力なものにしている。これがヒットの理由だ」と語った。





⬆ 赤と白のコントラストが映えるコナミブース。同社の「レーシングフォース」もまずまずの人気

同社のライバルであるセガのブースも、相当数の来場者で混雑していた。ここで最も注目を集めたのはドライビングシミュレーションゲームの「バーチャフォーミュラ」で、今回は4台通信で出展していた。昨年開催されたAOUショーでは8台通信で展示され世界デビューを果たしたが、日本以外の展示会で紹介されたのはATEIが初めて。開催初日には、元セガの社員で現在はアーケード運営を手掛けるファミリーレジャーのマイケル・グリーン氏より、同機を1ユニット購入したという発表があった。同社はロンドンの繁華街に位置するトロカデロ内に出店しているファンランドなどを所有しており、同機はファンランドに設置されるという話だ。

同製品は3日間を通じて非常に高い人気を博し、試乗したいという希望者などで常に黒山の人だかりができていたが、プレイした人の中には、トルコのオペレーター、ハカン・アーサン氏のように、「バーチャフォーミュラもいいが、どちらかと言えばグラフィックスにリアリティーのあるリッジレーサーの方が好きだ」という興味深い感想を聞かせてくれる人もいた。かと思えば、ある英国のディストリビュータは、「従来型とは非常に一線を画したドライビングシミュレーションゲームなので、顧客にはこちらの方を勧めている」と、バーチャフォーミュラの方が優れていると語る。だが、価格はどうだろ

⬇ セガの「バーチャファイター」も好評



日本勢はハイ





大型シミュレーションゲームの出展に力を入れるセガ。4台通信の「バーチャフォーミュラ」や「AS-1」などが展示され、長時間に亘り黒山の人だかりをつくった

うか？　ブースに集まった人の多くが、25万ドル（約4250万円）という高額な値札に眉尾を上げて驚いていた。

同社のオペレーションマネージャーであるマリオ・バグワニ氏は、「この製品は誰でも購入できるという代物ではない。同機に見合ったロケーションを所有するオペレーターに限られている」と述べた。これに関連して、現在同社が世界市場をターゲットに展開している大型ハイテクアーケード運営についても言及し、「この機種は大型ロケーションに適合した製品だと思う。勿論、当社のロケにも設置されるだろう」と述べた。周知の通り、同社は欧州に於いて、ハイテク・ミニテーマパーク構想を着実に進行させている。英国では既にハムリーズと北ロンドンの郊外にあるヤオハン内に出店している。更に、行楽地である南英のボーンマスでもシーサイドロケであるFECを開設しており、今夏には大勢の旅行者の来店が予想されている。

「こういったミニテーマパークの展開に関しては意欲的な計画を持っており、この4月には、フランスではマルセイユに続く2店舗目となるロケーションをパリのシャンゼリゼ通りにオープンする予定だ。更に今年と来年にかけては、16～17カ所にアーケードセンターを設ける話も持ち上がっており、96年末までには、60～70カ所に拡大したい。そのうちの半数が英国になる予定で、残りは欧州のどこかに開設することになるだろう」と、バグワニ氏は今後の抱負を語ってくれた。日本と同様、セガの欧州センターは家族連れやカップルなど幅広い層を取り込むと考えられている。

会場内の注目をさらったのはバーチャフォーミュラだったが、同社のブースにはこの他にも、格闘ゲーム「バーチャファイター」や「ジュラシック・パーク」などもディスプレイされていた。後者は内容的には「レイルチェイス」と類似しており、同製品と同じタイトルの映画で一躍有名になった有史以前の捕食動物と原生林の中で追いつ追われつのチェイスを展開するというシナリオだ。更に「バーチャフォーミュラ」の奥には、シミュレーションゲーム「AS－1」とドライビングゲーム「デイトナGP」が展示されていた。後者のグラフィックスは同社がこれまで開発した中でも最高の出来栄えで、2月下旬に幕張メッセで開催されるAOUショーには完全版を出展したいという意向を明らかにした。



ジャレコの「F1 スーパーバトル」。AOUエキスポでは完全版が出展される予定

アミューズメントマシンは未だに日本製品が主流

会場奥に向かって右手前の一角は、カプコン、ジャレコ、タイトーの日本の大手企業3社によって陣取られていた。まず、カプコンのブースから見ていくと、ロングランを誇るストIIシリーズの最新版「スーパーストリートファイターII」がディスプレイされ、大勢の注目を集めていたが、前作ほどの熱狂的人気は見られなかった。同社の代表者に状況を伺ったところ、どうやらストIIはもう充分で、他の製品の登場を待ち望んでいるというのがプレイヤーの本音のようだ。ストIIシリーズが完全に終わりを告げた時に備えて、他にも多数の製品が展示されていた。そのうちの1つに人気のRPGを基にした「ダンジョンズ&ドラゴンズ」がある。CPSIIシステムやQサウンドチップ搭載など様々なコンセプトをビデオゲームに導入したことが大ヒットの要因となったのだろう。その他では、海外で初デビューを果たした「エコ・ファイターズ」も出展された。これは、銀河を汚染する貪欲な企業に立ち向か

う3人の活動家のゲームだ。

　次にジャレコだが、同社は「今年のATEIショーでは、これまでで最大規模のブース出展を行なった」(ジャレコ・ヨーロッパ社長、ノーマン・レフトリー氏)。そのブースで見られたのは、まず「F1スーパーバトル」。同社の代表によると、同機は「まだ70%しか完成しておらず、2月下旬のAOUショーで完成版を披露するつもり」なのだそうだが、それでも一部には、高い関心を示すオペレーターがいたという。

「キャプテンフラッグ」の2人用バージョン「スーパーキャプテンフラッグ」も英国で初めて公開された。その他では、「エイリアンコマンド」「ベストバウトボクシング」が出展された。後者に関しては、ロケに出されて以来安定した客を取り込んでいるが、ジャレコとしては「このゲームはちょっと可愛らしすぎるのでは」と感じているようだ。



↑ドロン製シミュレーター「SRV」

　では、タイトーに視点を移す。他の日本企業のブースと比較すると派手さを抑え、規模的にも大々的というイメージはなかった同社では、ガンゲームから「アンダーファイアー」、カーニバルゲームから人気の「ソニックブラストマン」、クレーンゲーム「ラッキーカーニバル」など多岐に亘る製品群を出展した。中でも特筆すべきは、シミュレーションゲーム「IDYA」が英国で初デビューを飾ったことだろう。日本のショーでは既に何度か登場しているが、海外で紹介されたのは、このATEIショーが初めてだった。これまでに多数のソフトがリリースされているが、今回はレーシングアドベンチャーゲームの「スーパーチェイス」が使用された。

　「リーサルエンフォーサーズ」が大成功を収めたことで、多くの企業が類似品の製造を開始したが、「アンダーファイアー」もその1つだ。少なくとも、初日の来場者の反応は様々だった。「ガンが重すぎる上に、2人プレイでは2人同時にガンファイアーを発射することができないので、リーサル～の方がいい」という者もいれば、「トリガーの反応がより早いので、リーサル～よりもいい」という声も聞かれた。だが3日目になると、相当数の東欧からと思われる来場者が同機に関心を示していた。もし価格設定が適切になされれば、同社が新出の東欧市場に食い込むことも可能だろう。また、同社は中東にも進出しており、既に「クウェートとサウジアラビアの業者と販売契約を交わした」(同社のグラント・フリールクス氏)という。これらの国が持つ市場拡大の潜在性は極めて高い。

↓カプコンブース。今回出展された「エコ・ファイター」は、日本では未発表の製品だ





新出の東欧市場にどこまで食い込めるか!!





↑↗エレクトロコインのブースを借りて出展したエス・エヌ・ケイ



↑最近は中東にも進出しているタイトーからは英国初披露の「IDYA」などを展示した

次に、エレクトロコインは日本製のゲーム機を多数展示した。タイトーから「グランドエフェクト」「キャプテンゾディアック」「ソニックブラストマン」「アンダーファイアー」「トップランキングスター」「スーパーカップ・ファイナルズ」が、ジャレコから「アームチャンプスII」「エイリアンコマンド」「キャプテンフラッグ」「ワイルド・パイロット」「F1スーパーバトル」が、アイレムから「パーフェクト・ソルジャーズ」が展示された。更にデータイーストからはピンボール「テールズ・フロム・ザ・クリプト」が出展され人気を呼んだが、一番の話題となったのは、同社の最新作「トミー」だった。これは、ロックバンド、ザ・フーのロックオペラと同名で、期間中を通して長蛇の列ができるほどの人気を博した。同社の代表は、「データイースト製ピンボールの中でも最も高い成功を収めると思われる逸品」と、その潜在性の高さを語った。

また、同社ブースの一角を使ってエス・エヌ・ケイがネオ・ジオを展示、ソフトには「龍虎の拳」と、日本で爆発的人気の「サムライスピリッツ」が用意された。間借りという形であったにせよ、展示スペースを持てたことは、エス・エヌ・ケイにとって自社製品を最も巧みに見せるための素晴らしい機会であったに違いないが、エレクトロコインのジョン・スタージディス氏の話では、現在両社の関係は凍結状態にあるという。その理由について同氏は、

「当初、エス・エヌ・ケイが同社製品だけを展示するようにと申し出てきたが、不条理だと判断しこれを断ったところ、エス・エヌ・ケイとの関係が気まずくなった」と、説明してくれた。また、最後に「だが今後、交渉する気持ちはある」と付け加えた。これについて、エス・エヌ・ケイ側は「それは誤解だ。我々は将来、エレクトロコインとの関係を再開できればと考えている」という意志を述べた。

高技術エンターテイメントVRからは、今後を期待させる新作も登場

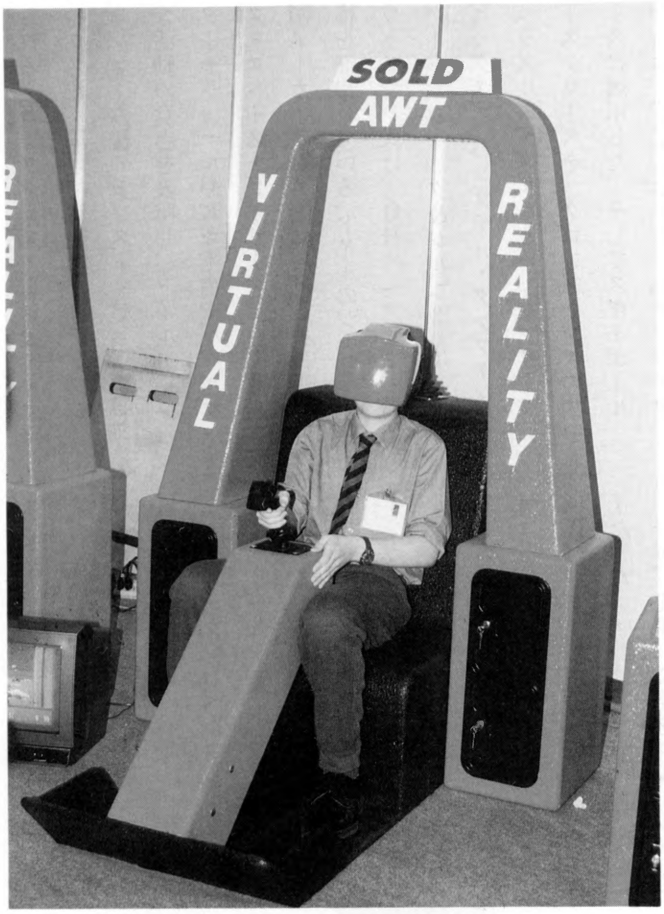
ここ数年間、海外で開催される多数のトレードショーで、バーチャルリアリティーやハイテクを駆使したシミュレーターが見られるようになってきた。94年度のATEIショーもその例外に漏れず、この分野では先駆者の1社であるバーチャリティー・グループ（旧称・Wインダストリーズ）を始めとする数社が、この種の機器を出展した。同社は昨年のショーで、「バーチャリティー1000SD」と専用ヘッド・マウント・ディスプレイ（HMD）を展示したが、同機は、ロンドン市内のトロカデロなど、既に英国内の多数のロケーションに導入され注目を集めている。今回のショーでは新シリーズであるシットダウン型の「バーチャリティー2000SD」とスタンドアップ型の「同SU」を初披露した。更に、両機の専用HMDを600グラムに軽量化し、ソフトには、「Xトリーム・ストライク」（双方ともSD用）、「ゾーン・ハンター」「バーチャル・ボクシング」（SU用）の3作を新たに発表した。ユニフォームを着たスタッフが操作方法を説明していたが、両機とも会期中を通して非常に高い関心を集め、特に3日目には、VRエンターテイメント機器を初めて目にするといった感じの来場者で、同社ブース周辺には黒山の人だかりができていた。

その他では、アルタネート・ワールズ・テクノロジー（AWT）も同様の製品を出展した。同社は米国ケンタッキー州を拠点とするメーカーで、シットダウン型の「RR－1000」とア





昨年のAMOAエキスポで初登場したAWTの「RR」シリーズ。同社のモートン氏によると、年内に同シリーズ向けソフトを9作開発する計画だという



ップライト型ビデオ「RR－2000」の2機種を、「ブレイク・ストーン」「サイバータッグ」「ウルフェンステイン」という3種のソフトとともに展示した。同社の代表に話を伺うと、ソフトは何れのハードとも互換性があり、特に「サイバータッグ」の人気が高いという。また、1ユニットの価格が5万ポンド（約850万円）と、バーチャリティーの価格が2万ポンドであることを考えれば比較的高額であるにも拘らず、会期中に「RR－1000」を2台販売したという。同社の代表は同機について、「優れたグラフィックスを持つ高性能システムだ」とコメントした。

同社では業務用市場だけでなく国際テーマパーク市場もターゲットとしており、昨年米国ロサンゼルスで開催されたIAAPAショーにも出展している。

VRに関する情報は他のブースでも聞かれた。ディメンション・インターナショナルがショーの初日に、プライベートショーを開催した。エンターテイメント業界では、同社はまだ新参者ではあるが、4年前に高性能のVRシステムを開発しており、英米両国で事業を展開している。それと同時に、前出のAWTやシリコン・グラフィックス、IBMなどの企業向けにソフトツールも製造している。ATEIショーでは、同社のケビン・ウィリアムズ氏とピエール・デュポン氏が、横型画面のシステム「ピクセル・プレーンズ」をデモンストレーションしていた。

「毎秒1億6000万画素でリアルタイムに画像を処理する同機の能力は、まさに未来のテクノロジーと言えよう」と、同社は自負する。

VRエンターテイメント機器を出展した企業はこの他に、ドロンとDDLがある。前者は昨年も参加したが、今回はシミュレーター「SRV」を展示した。これまでに同機用ソフトとして23本が製造されている。また、ATEIショーだけでなく、同社の親会社であるスマイリング・ライオンが英国バーミンガムで開催されたレジャーウィークエキスポとIAAPAショーにも積極的に参加している。



「バーチャリティー2000」シリーズを初披露したバーチャリティー・グループ。同社は今年日本現地法人を開設するなど、本格的な日本進出を目指す

リデンプションからの出展が増大。AWPの人気は変わらず

このところ、VR機器は良くも悪くもメディアの多大な注目を集めているが、英国業界がどの程度まで変化していくのかについては、あまり語られていない。本稿の冒頭で触れた通り、英国のゲーム機メーカーの大半がフルーツマシンを製造していると誤解している海外の業界関係者は少なくない。確かに、フルーツマシンの数は非常に多いが、だからといってその筋のメーカーばかりという状況は、もはやこの国では見られない。この種のゲーム機がターゲットとしているのは、伝統的アーケードセンターであるFECやテーマパーク、レジャーパークだけだという。

現在、成長株のFEC市場への進出を図ろうとしているのが、アミューズメントプライズ機のメーカーとして知

られるクロンプトンズ・レジャー・マシンズだ。同社では先頃、リデンプションゲーム機のディストリビューション活動の意志を表明し、ドイル・インターナショナルやスキーボール、ボブズ・スペース・レーサーズといった米国メーカーから英国に於ける独占販売権を獲得している。ドイルのジェリー・ウェイマン氏は、自社の「マザー・ハバード」「ジャック&ジル」「3リトル・ピッグズ」「ハンプティ・ダンプティ」「ラズル・ダズル」といったマザーグースシリーズを、クロンプトンズのブースに展示した。そしてスキーボールからは、「スキーボール」「ティックタックトゥ」「マーリンズ・ミラー」が出展された。また、クロンプトン自身も自社製品であるプッシャーゲームをディスプレイしていた。

海外から参加したオペレーターの中には、プッシャーゲームとリデンプションゲームを同じロケに導入すればインカムの減少を招く恐れがあると考える方がいるかも知れないが、同社のマーケティングマネージャーであるティム・フランシス氏はこれを否定する。

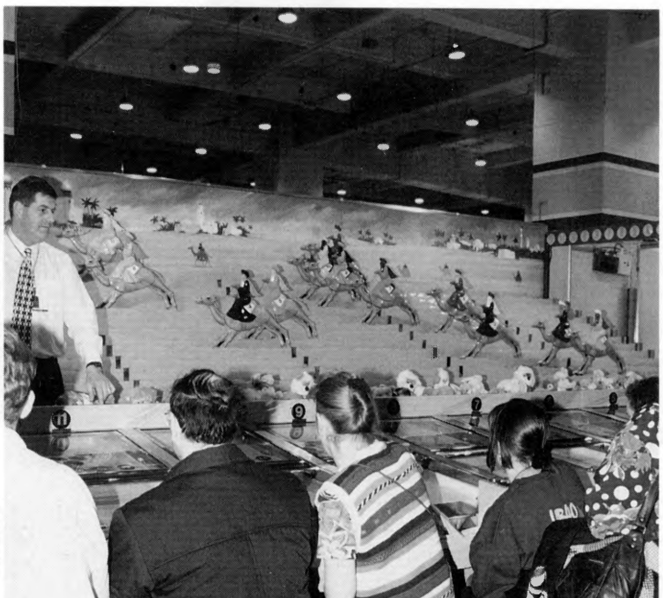
「AWPもリデンプションゲームも互いに競い合うことはあっても、パフォーマンスが弱くなることはない。更に、英国のリデンプション市場はこのまま拡大し続け、一時の流行に留まったりしないだろう」とは氏の弁。

AWP型のゲーム機に著しい進出を見せた英国企業に、ハリーレビー・アミューズメンツとベルフルート・インダストリーズがある。前者はスマート・インダストリーズの英国代理店を務めており、2年前のリリース以来尚も高インカムを挙げている「フィード・ビッグ・バーサ」といったスマートの製品を多数展示した。ブースで製品の説明に当たっていたジェフリー・スマート氏は、まずまずの反応に満足気な様子だった。

一方、先頃、業務をフルーツゲーム／子供用ゲーム／ビデオゲームの3つの製造部門に分け、会社の組織構造の強化を図ったベルフルートでは、ビデオゲームから「ブレイク・ボール」「ニンジャ・オブ・ザ・エンス・ディメンション」の他に、ミラージュ・コーポレーションと共同開発された「ライズ・オブ・ザ・ロボッツ」を展示した。同社のポール・ジョンストン氏は、「ライズ～」は、ロックバンド『クイーン』の元ギタリストだったブライアン・メイがサウンドトラックを手掛けている。発売開始は米国では今春を予定しており、ディストリビューションはダイナモ・コーポレーションに依頼する」と

エルトン・アミューズメント・プロダクツ出展の「ビート・ザ・クロック」(左)。同社では日本の兼松と同機の日本に於ける販売で提携した。尚、マーケティングはタスコが行なう ➔

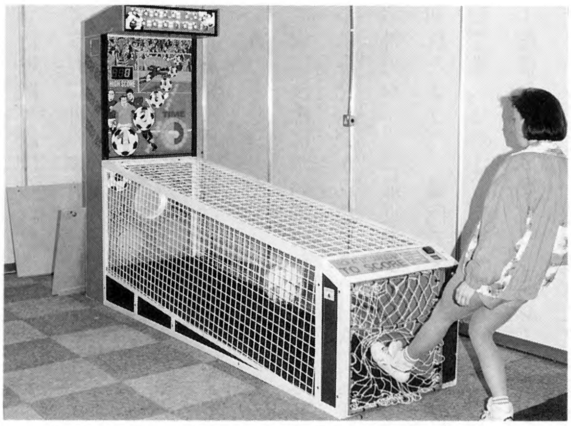




に乗るリデンプションビジネス







コメントした。また、ミラージュとの共同開発は今後も行なっていくが、日本のメーカー／ディストリビュータとのタイアップにも多大な関心を示しているという。

日本市場でこのところ台頭し始めたのが、英国を拠点とするエルトン・アミューズメント・プロダクツだ。既に、「エルトン・ダービー」を始めとする様々なカーニバルタイプのゲーム機を極東に輸出しているが、英国メーカーの中でもアジア市場をメインターゲットとしている企業は数少ない。同社のセールス・マーケティングマネージャーであるＴＲ・コードリー氏は、同社の最新作「ビート・ザ・クロック」が間もなく日本に登場するだろうと言う。

そして、「日本市場向けの仕様への変更は既に終わった。2月に幕張メッセで開催されるＡＯＵショーでは、新しいバージョンを展示するつもりだ」と語った。同社にとって今回のショーは、海外の多くの来場者から好反応を得たという点で大成功だった。

さて、今回のショーの特徴の1つに、ビデオゲームやＶＲ機器、リデンプションゲーム、シミュレーションゲームの他にカジノセクションが初めて設けられたことが挙げられよう。会場の左奥に設けられたホールには、世界中のカジノメーカーが自社の最新作を携え集っていた。日本からはセガとシグマが出展し、前者はダービーゲームを、後者は多岐に亘るフルーツマシンをそれぞれ展示した。ホールの中にはあまり目を引かないような半端物もあったが、それでも重要なスパイスとしての役割を果たしていた。カジノホールの最奥部には、巨大なキャンピングカーとレクリエーション用の自動車も見られた。業務用機器の展示会に何故車がと、首をかしげていると、「ＡＴＥＩショーへの参加者・来場者は海外を旅して回る興行師が大半だ。彼らは安楽な旅を望んでいるに違いない」と、あるスタッフが出展の理由を説明してくれた。

↓ハリー・レビーはスマート製のＡＷＰ機を多数展示した



華やかなホールの中央にブースを構えたのは、インスタントフォト機を製造するフォト・ミー・インターナショナルだった。同社の「フォトマティック」は、日本オートフォートを通して日本でも販売されている。

「同機は12カ国語に対応できるので、個人的な挨拶状や案内状、ラブレターなどを海外に送るには最高のマシンだ」と、同社の代表は語ってくれた。

ＡＴＥＩ９４の総評と今後への期待。

それでは、今年のＡＴＥＩショーを組織・技術・国際的重要度という3つの角度から分析してみよう。開会から閉会まで、ショーの進行は見事だった。実行委員会の6カ月に及ぶ幅広いパブリシティー活動や充分すぎるほどの情報収集は素晴らしく、また、小さな事故もなく、海外の来場者受付もスムーズに且つ迅速に行なわれた。また、今回は諸外国で開かれる国際展示会の情報を翻訳サービスとして提供するとい

FEC市場の拡大で益々波





↑→
米国の主要リデンプション
メーカー数社の英国販売代理店を務めるクロンプトン



う新規格が設けられた。出展社にとってこれは非常に有り難いサービスで、エルトンのコードリー氏やバリー・ゲーミングの代表は、実行委員会が出展社の意見に耳を傾け、ニーズに応えてくれたと賞賛した。

次に技術についてだが、大別して2つの意見が聞かれた。これはATEI以外のショーに最近参加したか否かで別れたようだ。場内で大抵の人が一致して述べたのは、今年の最人気のスター機種がナムコの「リッジレーサー」だということだ。その優れたグラフィックスと分かりやすいゲーム内容、適切な価格設定が認められたと考えられよう。だが、極めて高額であるにも拘らず、セガの「バーチャフォーミュラ」もポジティブなコメントを数多く獲得した。VRはコインオペ業界の中でもホットな話題となっており、現在もまだ、各国のAM業界がVRの潜在性に注目、賞賛している。そのため、バーチャリティー・グループとAWTのブースは会期中ずっと大勢の来場者で賑わい、至る所で試乗後のオペレーターの「素晴らしい！　価格も他社のVR機器より求め安い」という歓声が聞かれた。これらの他に、公的な出展はしなかったものの、会場の2階でデモンストレーションを行なったディビジョンの新システムも高い評価を受けていた。だが、高性能VRシステムにもっと精通した者の中には「VR技術はそれほど改善されているとは思えない」と手厳しい意見を述べる者もいた。実際に技術面では進歩しているのだが、長きに亘りVRエンターテイメントに携わってきた人の大多数が、業務用エンターテイメントメディアとしてのVRの潜在性はまだ確認できていないと考えているようだ。英国コインオペ産業の関係者の多くは、VR機器は投資価値がないと言い、VRの潜在性を疑う。現時点では確かに技術の前進は見られるが、問題も残っている。即ち、一体どの企業がヒット製品――まるで手品のように技術的に優れ、且つ廉価で面白味のあるゲームという意味での――をつくり出すかという問題だ。ヒット製品の開発こそが市場を大きく切り開くことに繋がるのだ。

最後に、国際性についてだが、年々ATEIショーの重要度は増してきている。今年は欧州、特に東欧・中東・日本・米国から多くの人々がアールズコートに集った。日本のAMショーやAMOAエキスポと同程度のアジアや米国からの来場はなかったが、ATEIショーが今後世界のトップ3に入るトレードショーに成長する可能性は極めて高い。日本企業にとっても、同ショーは新製品や欧州市場でのオペレーション方法を紹介する絶好の機会となる。特に、昨年のAMショーに参加した人々の間から、「何も目新しいものがなかった」という不満は聞かれたが、ATEIは今後ますます成長し続けるだろう。この50年間は、出展製品の限られた規模の小さいローカルなトレードショーにすぎなかったATEIが、今や準備に1年近くもかかる巨大なショーとなった。100周年記念に向けてますます躍進し続けることを期待したい。

（E・J）





海外レポート②

ima

第15回インターナショナル・アミューズメント&ベンディング・マシンズ・トレード・フェア



第15回国際アミューズメント&ベンディングマシンズ・トレードフェア(International Amusement & Vending Machines Trede Far=i-ma)が去る1月26日～29日に亘り、独・フランクフルトのフェアグランドホールにて開催された。主催者側は、この業界関係者オンリーのショーに1万2000名の来場者を予想。今年のショーのスケジュールも、初めの2日間がロンドンのATEIとバッティングした。英国海峡の向こう側では、それ程深刻には受け止めていなかったようだが、imaの出展社は殆どがこの事実を諦めの気持ちで受け止め、長い距離をロンドンまでやって来た人々は、フランクフルトにも立ち寄ってくれるだろうと前向きに考えていた。市場に関しては、ドイツ市場が抱える特殊な問題のため、多数の業界関係の企業は今、国境を越えたビジネスへと向かっている。



1994年 1月26日～29日





ドイツ・フランクフルト フェアグランドホール

1万3000人を集め i-maショー開催

ある仕事仲間が「フランクフルトには銀行しかない」と語っていた。それはどうあれ、フランクフルトはドイツの金融の中心地であるとされている。証券取引所もあるし、何十という銀行や国内最大の国際空港もある。また、フランクフルト市内には立派なコンベンションセンターもあり、ここでドイツの業務用アミューズメント業界関係企業が一同に会し、'94 Internationale Fachmesse Untdrhaltungs-und warenautomaten(=International Amusement & Vending Machines Trade Fair)、即ちi-maショーが執り行なわれたのだ。

今年のイベントに関連して、興味あることが何点かあった。海外のコインオペ業界にとって、恐らく非常に関心が高かったのは、今年もまたロンドンのATEIとimaの会期がバッティングしたことだ。imaのオーガナイザーは来年もまた会期をATEIショーに合わせ、ロンドンが月曜日から水曜日で、imaの方は水曜日から土曜日に計画しているらしいという噂だ。

この2つのショーの特徴と雰囲気からして、海外からの来場者にとっては英国のイベントの方が見応えのあるのは明白だ。だが、93年のバッティングが3日間であったのが、今年は2日間だけとなったことは、imaのオーガナイザーに海外からの来場者の増加を期待させた。会期の2日目には既に、前年同日と比べ1000人多い入場者を数えた。ショーの1週間後、オーガナイザーであるブレンハイム氏は、今年の入場者総数が約1万3000人で、前年比より9・6%アップしたと報告している。

バッティングに対する会場での反応はまちまちだった。重なったのが2日だけだったので、初めの2日間をATEIに、残りをimaに当てて双方を見て回った海外の来場者が多かったことを指摘した出展社もいた。NSM社のクリスティーヌ・ヒルツ女史は、「もしこのショーが翌週になっていたら、米国や日本から来場者の多くはロンドンに行くだろうと思われるので、imaへの来場者数はこれほど多くなりはしなかっただろう。同時期に2つのショーがあれば、あまり苦にもせずに、まずロンドンに行って、それから帰国前にフランクフルトで何か起こっているかを見に立ち寄ってもらえる」と述べている。地元の業界関係者の動きに関しては、「ドイツ市場が低迷の時期にある中、わざわざ英国までテレビゲームを買いに出かけるドイツ人は殆どいないだろう」と、G&Fアパレイタス社のヘルムット・アッシュタイマー社長はコメントした。

一方、両ショーに参加しなければならない出展社や来場者は、人員が二分され、少しばかり大変だったようだ。更にチューニング・エレクトロニックのレイモンド・ザフト社長は、「世界の大手企業なら両方のショーに立ち寄る余裕があるだろうが、零細企業の多くはどちらか片方しか見られない。英語の方が国際共通語として強いので、どうしてもimaが敗けてしまう。会期のバッティングは大変な問題で、早急に是正する必要がある」とも述べている。

海外からの来場に関連して、ドイツ企業の多くは、国境の外にビジネスの目を向けつつある。特に、ノバ・アパラーテ、チューニング・エレクトロニック、NSM、バリー・ウルフなどの大手企業は、欧州や海外でのビジネスのウエートを増やしている。ノバのウド・ニケル副社長が別の折で触れていたように、「自分らをドイツ企業としてではなく、欧州企業として捉えている」ようだ（弊誌1月号・スペシャルインタビュー200頁〜206頁）。

ドイツのゲーム市場は停滞している。ゲームのタイプによっては、高い税率や料金が課せられているのが原因だ。税率はスライド方式でバイオレンスゲーム——大多数の製品がこの範疇に入る——がリストのトップに来る。この範囲のビデオゲームには、「ストII」や「モータル・コンバット」のようなものから「アステリクス」のような少し柔らかいものまでが含まれる。規準は州によって異なり、ある州では暴力的とみなされても、他の州ではそうでなかったりするから頭痛の種だ。

ドイツ国内でしかビジネスを行なっていない企業にとっては災難だ。国内大手アーケード・オペレーターの3社

↓1番の注目機「モノポリー」の製品名が入ったユニフォームでPRをするバリー・ウルフゲーミングのスタッフ



ima

➔ゴットリブ製ピンボールを多く出展したチューング・エレクトロニックブース







が昨年、閉店に追い込まれ、零細オペレーターの見通しは暗いとショーでも一部の関係者が推測していた。あるビジターは、埃がはらわれた後は、全国展開をしているひとにぎりの大手オペレーターが全てのアーケードをコントロールすることになると予測。ディストリビュータが国外のビジネスへと流れるのも、ドイツ市場の不振が一つの原因だ。コナミ（ドイツ）のピーター・ボン・シュリペ販売部長は、同社の93年の売上げが伸びたのは、単に輸出ビジネスが50％拡大したからだと言う。欧州全域へと徐々にシフトしているもう一つの理由は、ＥＣ統合も大陸全体への輸出というビジネス判断に一役買っているからだ。ドイツに関しては、ドイツの協会が法外な税金は憲法違反であると主張し、法律の改正を求めているが、そのうちに動きがあったとしても、さしあたっては何の変化もなさそうだ、とシュリペ氏は語っている。

　国内からの来場者にとって、今回のショーはペイアウトマシンを規制する新法に対応してつくられた機器を見る良い機会となった。ドイツでは、ロケーションに出ているマシンの大多数がペイアウトの類である。93年ｉｍａショーの後まもなく、ドイツ政府はペイアウトマシンのプレイ料金を30プフェニヒから40プフェニヒに値上げする許可を出した（邦貨に換算して約18・5円から25円）。しかしながら、ペイアウト機器に対する増税と新たな規制が設定され、オペレーターの喜びは消されてしまった。そして、こうした変更に対応するまでに時間を要し、今回の94ｉｍａショーが多くの人にとって初めて新しいマシンを見る場所となった。

　出展されていたこの種の製品の中で高い関心を集めていたのが、人気のボードゲームをテーマにしたバリー・ウルフの新製品「モノポリー」であった。同社の代表は、「ショー2日目にはこれまでで最高の売上げ額を記録したが、これは、同製品が大きく貢献したから」と述べた。際立ったコントラストを見せていたのが、オーストリアのペイアウト／カジノマシンメーカーのノボマティックだ。同社のブースは1階と2階の会場を結ぶ2基のエスカレーターのうち、1基の近くという非常に恵まれたブースだったにも拘らず比較的閑散としていたのは、新法に完全に合致していない機械を買ってしまうのではというドイツオペレーターの不安を如実に表わしていたからだろう。

3万5500㎡出展した201社のブース

　展示は1階と2階の2フロアにまたがり、1万3500㎡と2万2000㎡のフロアスペースには総計201社が出展。その内127社がドイツ企業で、残りの74社は海外15カ国からの出展だった。2階は静閑としており、自

↓今回のショーではカラオケ機器の出展は見られなかつた



販機メーカー／ディストリビュータが殆どで、数々のプールテーブルやジュークボックス（数量はかなり減ったが）、それからゲーム以外のアトラクションも見られた。このフロアで目立ったのはワーリッツアーで、クラシックタイプの新製品を含むジュークボックスの製品ラインと相当数の自販機を出展した。また、オランダのスロットマシンメーカー、ジャク・バン・ハムは、スロットマシンのラインナップに加え、セガの「メガプレイ」汎用PCB筐体などのゲーム類もまばらに出展。テキサス州のダイナモはプールテーブルやエアホッケーを展示していた。ホール後方のジャク・バン・ハムとダイナモのブース近くには、オランダ出身の企業、ベルトメイヤー・オートマテンが出展した。ペイアウトマシンに加え、同社はデータイースト、ナムコ、コナミ、アタリ、タイトー、ジャレコ及びダイナモのアミューズメント機器を取り扱っている。展示された10数機種は、タイトーの昔のゲーム、「スペースガン」からセガ社の「バーチャ・レーシング」のアップライト型など色々。

　ビデオゲームやピンボールに本当の動きが見られたのは、エスカレーターを降りた所だった。ノバ・アパラーテやステラ・インターナショナルを子会社に持ち、ペイアウトマシンも扱うガウゼルマン・グループは紛れもなく、ドイツゲーム市場の最大手だ。従って、ガウゼルマンーステラのブースがフロア最大で、ノバの出展規模はバリー・ウルフ、NSMに続いて4番目の大きさだった。ガウゼルマンのブースはエスカレーター1基の昇り口に位置しているので（バリー・ウルフはホール反対側にあるもう1基のエスカレーターの側に陣取った）、エスカレーターを利用する来場者はいやが応でもディスプレイに目が行く。ブースのおよそ半分があらゆる種類のペイアウトマシンで占領されていた。他には、メルクール製のエレクトリックダーツ、ステラ社のターゲットシューティングゲーム「キマー・コーン」とエアホッケーゲーム「タイフン」、及びノバのアーケード・アミューズメント機器が何台か出展された。さらに商談や懇談をするための小部屋が多数と、完全なバーも2カ所設けられた。

　ホールを下がって次に並んでいたのは、人目に付きにくい場所にブースを構えたカプコン・ヨーロッパで、同社の柏木信男部長付の姿が会場で見られた。今回は、「スーパーストⅡ」や「ダンジョンズ＆ドラゴンズ　タワー・オブ・ドーム」などを混ぜての出展で、柏木氏の話では、同社製品は暴力的と評価され、オペレーターはゲーム機に高い料金を支払わなければならないことが障害となって、ドイツでのビジネスは落ち込んでいると言う。同社にとって、この国で最大の業績を挙げているのが「ストⅡ」シリーズなのだが、法規制や高税がたたり、こうした制限がなければ挙げられる成果を出せないでいると柏木氏。

　コナミ・ドイツのブースも小さかったが、チューニングやNSM、ノバなどの企業に囲まれた中央通路の人通りの多い場所にあったことで救われた。幸運なポジションを最大限に活用し、



↑全作が目覚しい活躍を見せ期待を集める「NBA JAM:ザ・トーナメントエディション」





同社はダンシング・チアリーダーのショーを1日1回催し、周りに観衆（殆どが男性）を引き付けていた。恐らく、出展された同社のメインゲームの1つ、「スラムダンク」（バスケットボール）のハーフタイムに登場するチアガールを模してのショーだろう。「バイオレント・ストーム」と「ドライビング・フォース」の2機種も同社の主力商品である。シュリペ業務用機器販売部長は、93年はコナミにとって良好な年で、事業年度（4月1日～3月31日）の売上げ目標を11月で達成したと述べた。昨年のスターゲームは「リーサルエンフォーサーズ」で、高額な税金のためインカムが相殺されてしまうドイツでさえ好成績だった。既出のように、ドイツ国内のビジネスの落込みを輸出増で補い、欧州にあるコナミの2つの子会社の1つである（もう1社は英国）シュリペ氏のオフィスは、スカンジナビア諸国、オーストリア、ギリシャをカバーしているが、93年はノルウェーとギリシャがホットスポットだったという。94年は円高と、昨年より発売機種を減らすコナミの方針により、苦しい年になると予想している。だが、ATEIショーで、フランクフルトのオフィスが閉鎖されるのではという噂が流れたが、自分の知る範囲では、これは単なる噂にすぎず、コナミ・ドイツのコンシューマビジネスは非常に好調だし、業務用の方も利益を出していると付け加えた。

　通路を横切って戻ると、ドイツ最大のアーケードアミューズメント機器のディストリビュータ、チューニング・エレクトロニックのブースがある。同社は現在、ドイツとオーストリアで独占的にゴットリーブ製ピンボールを扱い、またドイツではタイトー、ジャレコ、セイブ開発、及びエス・エヌ・ケイのビデオゲームを取り扱っている（セイブ開発の製品は欧州全域とアフリカ、オーストラリアでも販売している）。ブースの一部をゴットリーブのピンボール機に使い、中でもスキーをテーマにしたテーブル型機「ワイプアウト」を大々的に宣伝していた。チューニングのザフト社長は、冬季オリンピックが間近に迫るにつれ、同製品の反響はますます大きくなってきていると言う。同氏によれば、「スーパー・カップ・ファイナルズ」や「キャプテンゾディアック」（共にタイトー）「雷電Ⅱ」（セイブ開発）も好調で、後者のゲームは前作同様、長距離ランナーになると期待しているとのことだ。

　同社はまた、業界では新出企業のイタリアのプレイマーク製テニスゲーム、「スーパー・スラム」をジャレコの大型スクリーンキャビネットで披露していた。この小さな会社は、ベルギーのアート＆マジックやスペインのガエルコに倣い、ドイツや欧州市場向けにゲームを開発している。ザフト氏も欧州で聞かれる多数意見と同様、日本製品の価格は比較的高く、ゲームのジャンルも限られているので、こうしたメーカーが出現しているのだと言う。

　他にも多数の小企業がビデオ、ピンボールやその他のアミューズメント機を出展。ノボマティックの隣にはイタリアのアルベリッチSNC社が小さなブースを構えていた。ここでのメイン商品は、セガ社の2Pコクピット型「アウトランナーズ」で、他にもピンゴマシンやスペアパーツ、「ワールドラリー」（ガエルコ製）などのビデオゲームを出展していた。通路をさらに



下がると、ピクマクティックのブースがある。このスペイン企業は、レーザーディスクのシューティングゲーム「マルベラ・バイス」でデビューを飾り、ブースの大部分はハードを入れ換えたこのソフトで占められていた。ビデオゲーム出展の企業は、他にもホールのこのサイドに沿って見受けられ、その中でも最大のブースはG&Fだった。同社は「バッグン」などのエス・エヌ・ケイ製品の他に、「レディ・キラー」（ミッチェル製）や「ピーカーブー」のようなアダルト路線に近いものなど、バラエティに豊かなPCBゲームが並べられていた。同社のアシュタイマー氏は、「アウトランナーズ」のようなドライブ物はドイツでは着実に売れているが、このジャンルには限界があると語る。

「ドライブ物はもっと手を掛けることがいっぱいある。アウトランナーズは確かにいいが、プレイヤーはゲームミュージックを聞いてプレイしても、エギゾースト・ノートと区別がつかないと言う」と不満をもらす。ビデオゲームビジネスに携わっている他の人と同様、アシュタイマー氏も税金や諸料金により、こうしたゲームからの収入は減ったと言う。また、やはり重税負担により、大手のアーケードオペレーター以外は間もなくこのビジネスから撤退を強いられる可能性があるとも。

ドイツで注目を集める3社

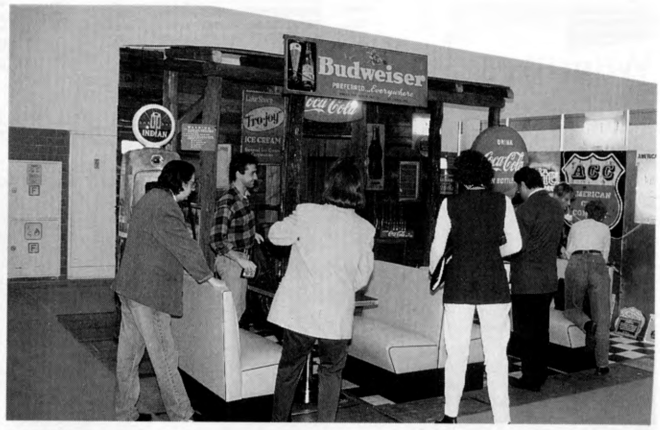
通路を横切って元に戻ると、NSMのブースが待ち構えている。このブースに入ってまず目に触れるのが「ビストロ・レオ」と名付けられた小部屋だ。欧州のカフェと58年頃の米国の食堂車をミックスしたような「ビストロ」内には、マネキン十数体と、時には手を振って観衆を驚かせる「動くマネキン」数体があったり、ボタンを押すとNSMジュークがスタートするなどのディスプレイが施されている。同社・広報担当のヒルツ女史は、同社の主力ジュークは新製品の「ノスタルジア・ゴールド」で、この名称が語るように、クラシックなデザインの100CDチエンジャー方式のジュークだという。偶然にも、NSMの製品ラインはワーリッツァーのトラッドなジュークボックスと同じだった。

NSMではさらに、壁埋め込みタイプのジュークも多数出展。ミハイル・オッペンハイマー輸出部長は、同社の輸出ジュークは殆どが米国向けだと説明してくれた。



同社のブースはペイアウトマシンの他にも、多数のプールやスヌーカーテーブルとともにキュー、ブリッジなどのアクセサリー類も展示した。プールテーブルを出展した他社と同じく同社も会期中を通じてデモンストレーションができるようプロセニアム（舞台）をアレンジした。ブースのコーナーには、ローウェン・レーザー・シューティング・ゲームが展示され、ヒルツ女史の話では、このゲームは、ショーで最高の売上げを挙げた同社のダーツゲーム同様、会期中はかなりの人気だったそうだ。驚いたことに、オッペンハ





ノバ・アパレイタス ブース



イマー氏の説明によると、同社のダーツの最大輸出国は目下クロアチアだという。

同社では、ショーの開催に先駆け1週間前に初心会を催し、そこでかなりの注文を受けている。つまり、同社にとってimaショーは、ネットワークづくりと新規顧客の開拓の場だということだった。

次のドアの方へ移動すると、ノバ・アパラーテが大規模で派手なブースを構えていた。主力商品はおびただしい数のウィリアムズ製ピンボールで、「スタートレック：ザ・ネクスト・ジェネレーション」と「ポパイ」の2タイトルが展示された。同社のニケル氏は、「スタートレック」はロケテストの結果も上々だし、両機ともにショーでの評判が高く、今年の代表ゲームになるだろうという前向きな予想を立てていた。ビデオ戦線には、「ハード・ドライビング・エアボーン」（アタリ）「ドライバーズ・エッジ」（ストラタ）「サイバースレッド」「スズカ8アワーズ2」（共にコナミ）「モータルコンバットⅡ」「NBA JAM：ザ・トーナメント・エディション」（共にウィリアムズ）が並んだ。

「NBA JAM」のオリジナル版は93年に目覚ましい活躍をし、バージョンアップされた2作目もプレイヤー数を増やしたり、ディフェンスプレイも多く、プレイヤーがどれだけ怪我に耐えられるのかなどの特徴も盛り込んだ。たとえ前作を凌げなかったとしても、少なくともそれに匹敵する面白さは期待できる。また、ミッチェルのきわどいパズルゲーム「レディキラー」は、昨年の安定した売れ筋商品だったと、ニケル氏は語った。

ノバでは、ショーに先駆け25日に開催したパーティで、ゲームの授賞式も行なった。93年のベストピンボール賞はウィリアムズの「アダムス・ファミリー」、ベストビデオゲーム賞は「NBA JAM」、ベストイノベーション賞はメリットのダーツゲーム、ベストPCB賞はガエルコの「ワールドラリー」ドライブゲームがそれぞれ獲得した。席上でニケル氏は、同社が今後も小規模のソフト会社との協力関係を続けるつもりだという意志を述べ、また、

「日本からは新しいジャンルの新ゲームが殆ど出ていない。『アルティメイト・テニス』を開発したアート&マジック社は今月末には新タイトルを出す。また別の開発会社も2月末には新製品を投入するのに、だ」という指摘をここでも繰り返し述べた。さらに、「アルティメイト・テニス」はあるロケーションで、1週間におよそ100ドイツマルク（約6140円）のインカムを挙げているとも述べた。

最後に、ホールの後方（使うエレベーターによっては前方）にはバリー・ウルフのブースがあった。ブースへ近づくと、同社のペイアウトマシンの新作「モノポリー」に出迎えられる。このエントランス側にはデータイースト製ピンボール「ザ・フーズ・トミー」と「テールズ・フロム・ザ・クリプト」が並び、ともに会期中を通して注目を集めていた。バリー・ウルフはドイツに於けるデータイーストピンボールの独占ディストリビュータで、同





↑ノバ・アパラーテのニケル副社長(写真左)とウィリアムズ社のディロン副社長(同右)





↑ペイアウトについての説明を行なうバリー ウルフゲーミングのハンス・クロス社長

社・広報担当のベルンハルト・イーベル氏は、データイーストの「ジュラシック・パーク」は93年のビッグヒットだったと言っている。バリー・ウルフではまた、ブースのコーナーに特別仕立てのメリーゴーラウンドを設置した。同機には、脚が取り外された4台のピンボール機が直接中央の支柱に取り付けられている。各機にはイヤホンが付いているので、プレイヤーは周りを気にせずにゲームミュージックを楽しむことができる。メリーゴラウンドに設置されたピンボールは「トミー」「ラスト・アクションズ・ヒーロー」「テールズ」の3種類。このメリーゴラウンドの特徴は、プレイヤーのうち誰かがハイスコアを出すと回転し始める仕掛になっている。だが、ショー期間中は常時回転させいた。

プールやスヌーカーテーブルも同社のブースでは目立つ位置に置かれ、プロ達がトリックシュートなどの技をデモンストレーションしていた。英国と米国から2人のプロが、それぞれ自分のネームプレートが付けられたテーブルで常時パフォーマンスを披露していた。この他にも、コインコントロールやタイムコントロール関連機器がディスプレイされていた。

だが、やはりカラオケの不在が目立った。昨年のショーでは、パイオニアが立派なカラオケコーナーを構えていたのだが、今年は、ショーカタログにリストアップされていただけで、パイオニアの機器は見られなかった。



病めるドイツ国内市場、輸出ビジネスに光明

明らかに、今年のimaショーは交錯していた。我々がインタービューした殆どの出展社は売上げが伸びたと言い、その理由を尋ねると、先にも記したように輸出増によるものだと分かった。ビデオゲームの場合、ドイツ市場が水中に埋没しているだけでなく、大

ima



↑コナミ・ドイツでは「ラン&ガン」（スラムダンク）「バイオレット・ストーム」「ドライビングフォース」を展示



→最大の規模となったガーゼルマンブースの中の一角「ステラ・インターナショナル」のコーナー

きく傾いていることで意見が一致するようだ。「リーサルユンフォーサーズ」「NBA　JAM」に対する熱狂、そして等外馬の1団を除いては、この分野でのビジネスはむしろ病んでいる。既に繰り返してきた点をもう1度強調するなら、税負担、特にバイオレンスゲームに対する法外な税負担がビデオ生命を非常に危うくしている。

本誌が取り扱う範囲外ではあるが、ペイアウトマシンビジネスも同様、つらい時期を迎えている。ブレンハイムが語った感想を引用させてもらうと「法外な娯楽税負担とその他の国家規制が理由で、ギャンブル（即ちペイアウト）マシンへ投資しようとする意志が著しく欠如している」。また、リセッションもドイツに影響を与え始め、統一ドイツがもたらした苦悩をさらに大きくしていることにも留意しなければならない。

同国最大の自動車メーカー、フォルクスワーゲンは最近、失業を避ける苦闘の中での頼みの綱として、労働時間の短縮に踏み切った。他社も多数、これに従っているが、IGメタルのような労働組合では反発している。最近の「タイム・インターナショナル」誌では西側の失業率が8・1％で東側が15・4％であるとの記事を掲載。だから日本のように、ドイツのアミューズメント産業も経済不況で苦しむ他国と肩を並べようとしても、全く不思議はない。

そんな中、光明は輸出ビジネスとなった。輸出増を反映してか、今年の国外からの来場者は93年と比較して6％伸びたとimaのオーガナイザーは報告している。ドイツでのビデオやピンボールゲームのビジネスは未だに低迷しているが、ペイアウトやカジノマシン、プールテーブルや自販機、ダーツゲームなどをチェックしに、東欧から多数の来場者が訪れた。ATEIの最終日には東欧から多数の来場があったものの、ロンドンへは飛行機で飛ぶのに対して、ドイツへは車や列車で国境を越えればよいので、フランクフルトの方が東欧からの来場者を集め易い。

だが、アーケードビジネスに関しては、中古機器市場以外では、東欧でのこのビジネスは「時期尚早」というのが一般的な見方だ。ハンガリーやチェコなどから引合いは何件かあったものの、注文は依然として少ない。しかし、スカンジナビア市場は発展していると聞くし、データイーストのスティーブ・ミラー氏も、ギリシャも同様に回復しつつあるというコナミのシュリペ氏の意見に同調する。輸出の重要性が拡大したことから、95年のimaショーにはドイツの業界がターゲットとする市場からさらに多くの来場者を呼び込むため、imaの関係者は一層の努力をすることが予想される。ドイツ国内市場に関しては、さしあたっては小難と大難を行ったり来たりする運命にあるようだ。

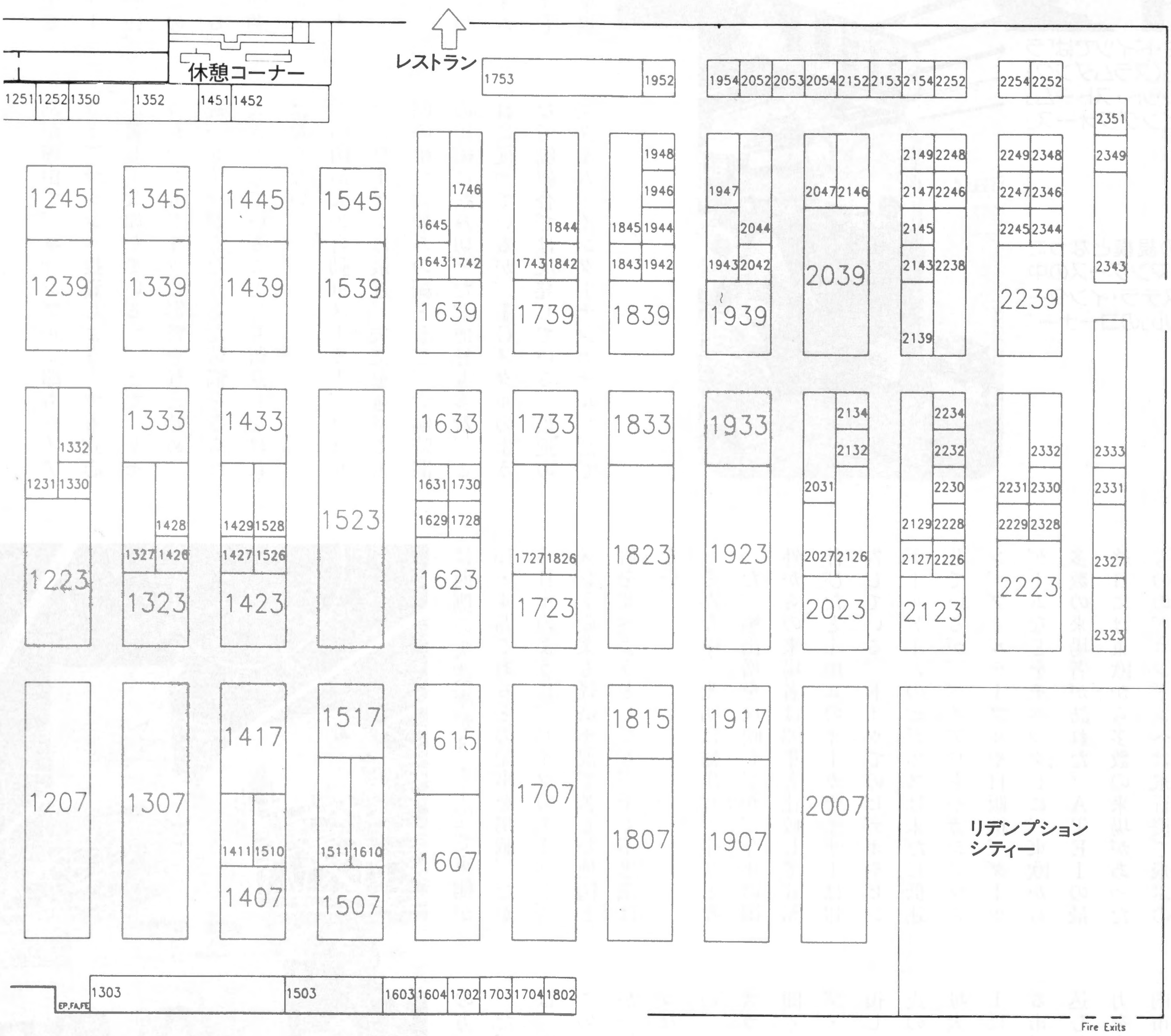
（C・F）



アメリカン・コインマシン・エキスポ

'94年3月17日(木)～19日(土)

米国イリノイ州ローズモント
ローズモントコンベンションセンター



ACME 94

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION



AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

HOOPS! USA, INC.	2352
HOT HITS	1102
IAAPA	645
IGT	1623
ISI COLLECTIBLES	2047
IMONEX	1730
INNOVATIVE CONCEPTS IN ENTERTAINMENT	439
IREM AMERICA CORPORATION	1607
ITHACA PERIPHERALS,INC.	942
JCM NORTH AMERICAN BILL ACCEPTOR DIV.	1511
J-S SALES COMPANY, INC.	745
JALECO USA, INC.	339
JUST KIDDIE RIDES INC.	923
KIC PRODUCTS	1643
KANEKO USA, LTD.	1417
KIDDIE RIDES USA	739
KONAMI (AMERICA), INC.	407
LA EAST, INCORPORATED	1011
LARAMIE INTERESTS, INC.	652
LASERFORCE	155
THE LATIN JUKEBOX	1252
LAZER-TRON	1923
LEISURE ENTERTAINMENT LTD.	1239
LEPRECHAUN	1323
LOCK AMERICA, INC.	823
MACHINE-O-MATIC LIMITED	1143
MARS ELECTRONICS INTERNATIONAL	1130
MELTEC, INC.	2129
MERIT INDUSTRIES, INC.	723
MICRO MANUFACTURING INC.	1339
MICROSYSTEM CONTROLS PTY. LTD	1702
MOBILE RECORD SERVICE COMPANY	1007
MONDIAL	1723
MUNCIE NOVELTY CO.	2229
NAMCO AMERICA, INC.	1206,1207
NANCO/NANCY SALES CO. INC.	1947
NSM AMERICA	1523, 1539
NADEL & SONS TOY CORP.	2031
NATIONAL SPORTS GAMES	2332, 2333
NATIONAL TICKET CO.	2134
NATIONWIDE IMPORTS	1031
NEONETICS, INC.	2127
NEOTEC GRAPHIC INTERNATIONAL, INC.	1411
NOEL INDUSTRIES, INC.	1826
NORTECH ENGINEERING & MANUFACTURING	552
ORIENTAL TRADING COMPANY, INC.	2238
P & H COMPANY, INC.	1234
PENINSULA VENDING	1332
PENTRANIC INC.	1510
PERFECT 360 CONTROLS, INC.	556
PLAY BALL! CARDS & NOVELTIES, INC.	2139
PLAY-BY-PLAY TOYS AND NOVELTIES	2039
PLUSH APPEAL	1503
PLUSH-4-PLAY, INC.	338
PREMIER SKILL CRANE'S	352
PREMIER TECHNOLOGY	300
PRIZES!	136
QUICK SILVER DEVELOPMENT CO.	2239
RMK SALES, INC.	2323
RAINBOW CRANE INCORPORATED	445
REBECCA'S	2232
RED BARON BOARD EXCHANGE	1135
REPLAY MAGAZINE	1631
RHODE ISLAND NOVELTY	2146
ROGER WILLIAMS MINT	807
ROMSTAR, INC.	907
ROWE INTERNATIONAL, INC.	1106, 1107
S & A INTERNATIONAL	348
SD TECHNOLOGIES	1604
SNK CORPORATION OF AMERICA	623, 639
SCAN COIN, INC.	1035
SEEBURG INTERNATIONAL, INC.	1039
SEGA ENTERPRISES, INC. (USA)	307
SEIDEL AMUSEMENT MACHINE CO. INC.	2327
SELECTRA INTERNATIONAL DESIGNS	1952
SHARP IMAGE ELECTRONICS	539
KEVIN SHARP ENTERPRISES INC.	1743
SHERMAN SPECIALITY COMPANY	2149
SILENT PARTNER INC.	949
SKEE BALL, INC.	1023
SMART INDUSTRIES CORP. MFG.	238, 239
SPORTECH INC.	1245
STANDARD CHANGE MAKERS, INC.	845
STANDARD METAL TYPER, INC.	1728
STAR TRACK INC.	2343
STEINER MANUFACTURING & SALES INC.	753
STRATA GROUP, INC.	915
SUCCESS PLUSH, INC.	2044
SUPERIOR TOY & NOVELTY CORP.	445
TAITO AMERICA CORPORATION	122, 123
TECHNIK MFG. INC.	157
TECMO, INC.	1333
TEKBILT INC	1753
THEISEN VENDING COMPANY	1633
3-KOAM, INC.	546
TORNADO TABLE SOCCER, INC.	844
TOURIST ATTRACTIONS & PARKS MAGAZINE	545
U.S. AMUSEMENT AUCTION CO.	346
U.S. GAMES, INC.	839
U.S. TOY CO., INC.	2328
ULTIMATE POOL TABLE MOVER INC.	159
VALLEY RECREATION PRODUCTS, INC.	522, 523
VAN BROOK OF LEXINGTON, INC.	1330
VENDING TIMES, INC.	914
VIDEO LOTTERY CONSULTANTS	647
WELLS-GARDNER ELECTRONICS CO.	1746
WHAT'S NEW FOR FAMILY FUN CENTERS	1843
WICO CORPORATION	906
WILLIAMS BALLY/MIDWAY	107, 207
WURLITZER JUKEBOX CO.	1303
XCP, INC.	2226
ZAMPERLA, INC.	560

Exhibitor's booth list

ACME 94

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

March 17-19,1994, Rosemont / O'Hare Exposition Center, Rosemont, Illinois

A&A CO./PARKWAY MACHINE CORP.	1428
AMOA - IFPA	1352
A-1 PRODUCTS	934
ARMS INTERNATIONAL, INC.	2023
ACE/ACME COMPANY	1823
ACTION LIGHTING, INC.	1251
ADVANCED GAMES & ENGINEERING	547
ALTERNATE WORLDS TECHNOLOGY, INC.	1839
ALVIN G.& CO.	1615
AMERICAN CHANGER CORP.	1451
AMERICAN DARTERS ASSOCIATION, INC.	1742
AMERICAN INTL. SHUFFLEBOARD CORP.	1645
AMERICAN LASER GAMES	359
AMERICAN SAMMY CORPORATION	1707
AMUTEC KIDDIE RIDES	1350
ANTIQUE APPARATUS/ROCK-OLA	1433
ARACHNID, INC.	939
ASAHI SEIKO USA, INC.	449
ATARI GAMES CORPORATION	607
ATLUS SOFTWARE, INC.	1739
BATON LOCK & HARDWARE CO. INC.	944
BAY TEK, INC.	1917
R.H. BELAM COMPANY, INC.	1407
BENCHMARK ENTERTAINMENT LC	1943
H. BETTI INDUSTRIES	422, 423
BOB'S SPACE RACERS INC.	1123
BONITA MARINE INTERNATIONAL	2126
DAN BRECHNER & CO., INC.	922
BROMLEY INC.	1423
BUNDRA GAMES CORPORATION	1815
CDS	1004
C & G ELECTRONIC CORP.	1954
CADRIN MACHINES INC.	1426
CANADIAN COIN BOX MAGAZINE	1003
CAPCOM	707
CAROUSEL INTERNATIONAL CORP.	1639
CASH BOX INTERNATIONAL MAGAZINE	744
CENTURY VENDING	2123
CLASSIC CREATIONS	1629
CLASSIC, INC.	1844, 1845
CLEVER DEVICES LTD.	548
COASTAL AMUSEMENTS INC.	2007
COIN ACCEPTORS, INC.	1104
COIN CONCEPTS, INC.	1807
COIN CONNEXION/VIDEO LOTTERY ASSN.	646
COIN CONTROLS INTERNATIONAL	833
COIN JOURNAL CO. LTD.	**648**
COMPETITIVE PRODUCTS CORPORATION	1429
COMPULINE, INC.	1049
D & H DISTRIBUTING	2331
D & R INDUSTRIES, INC.	1250
DART WORLD INC.	916
DATA EAST	507
DELTRONIC LABS, INC.	1933
DESIGN PLUS INDUSTRIES	1939
DIGITAL DISC AMERICA	1452
DIXIE-NARCO	1231
DOYLE INTERNATIONAL	1223
DUZALL TOYS, INC.	2230
DYNAMIC TECHNOLOGIES, INC.	1528
DYNAMO LTD.	223, 323
E S D	544
EAGLE LIFT	1103
EUROSLOT	453
FABLE TOY CORP.	2252
FABTEK INC.	1507
FIBEROPTIC LIGHTING INCORPORATED	262
FUN INDUSTRIES, INC.	2231
FUNTECNIC, INC.	1545
GAMCO INTERNATIONAL INC.	1439
GAMES OF TENNESSEE INC.	1327
GLOBE TICKET & LABEL COMPANY	xxx
GOOD STUFF CORPORATION	827
GRAYHOUND ELECTRONICS INC.	809
GREAT AMERICAN BILLIARDS	354
GREAT LAKES DARTS DISTR., INC.	1727
GREENWALD INDUSTRIES INC.	644
HMS MONACO	2027
HAMILTON MFG. CORP.	550
HANTAREX CORPORATION OF AMERICA	1139
HAPP CONTROLS, INC.	104
HOFFMAN & HOFFMAN	1603

アミューズメント業界関連企業

'92年9月決算～'93年9月決算

（含：一部'93年10月決算）

法人申告所得ランキング

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注１，公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円（決算月数が６カ月を超える場合は4000万円）を超えた法人。
注２，各法人は決算期末の翌日から２カ月以内（提出期限の延長が認められた場合は原則として３カ月以内）に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

［付記］

①,「月刊・法人申告所得全国速報」('92年9月決算～'93年9月決算）より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキング表として作成した。
②, '93年9月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。
③, ①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'93年10月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。
④, 会社名、及び代表者名は、申告時のもので掲載し、申告後に変更や合併が行なわれた場合には「※」印を付し、新名称を＜　＞内に掲載した。
⑤, 申告所得欄の「半」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。
⑥, ⑤に於ける申告所得の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とし、その場合の「増減率（%）」は（　）で囲んだ。
⑦, 決算月を申告所得欄の右に「○」数字で表示した。
⑧,「93 92申告所得」欄、及び「92 91申告所得」欄の決算月の「○」数字が白抜きとなっているのは、各々決算月が前年の「'92」､「'91」であることを示す。
⑨,「92 91申告所得」欄が「―――」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。
⑩,「増減率」は、対前年比を％で示したもので、小数点第２位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/9決算～'93/9決算」(一部'93/10決算を含む)

会社名	所在地	代表者	(93)(92)申告所得(万円)		(92)(91)申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	5,040,600	③	[11] 3,366,175	③	(49.7)
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	1,547,500	③	568,465	③	172.2
コナミ㈱	東京	西村 靖雄	[半] 1,051,754	③	[7] 432,200	⑨	(143.3)
㈱タイトー	東京	長谷川 桂祐	591,000	③	819,626	③	▲27.9
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	448,744	③	397,927	③	12.8
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	※大田黒 尚雄 ＜大野 伊佐男＞	364,950	③	71,520	③	410.3
ユニバーサル販売㈱	東京	岡田 和生	344,423	③	154,560	③	122.3
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	309,806	③	876,896	③	▲64.7
㈱ユニバーサル	栃木	岡田 和生	307,980	③	69,308	③	344.4
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	258,920	②	239,596	②	8.1
三精輸送機㈱	大阪	太田 昭比古	257,340	①	233,538	①	10.4
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	247,671	③	116,984	③	111.7
㈱ナナオ	石川	髙嶋 哲	228,976	③	[半] 209,232	③	(9.4)
サン電子㈱	愛知	前田 昌美	221,301	③	173,840	③	27.3
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	201,739	③	[4] 209,895	③	(▲3.9)
テクモ㈱	東京	柿原 孝	154,800	③	169,348	③	▲8.6
㈱日光堂	大阪	高城 喜三郎	136,442	③	177,980	③	▲23.3
須貝興行㈱	北海道	鈴木 保男	133,612	③	56,118	③	138.1
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	129,044	③	9,332	③	1282.8
㈱アミューズ	東京	飯島 充実	103,548	②	53,437	②	93.8
㈱ジャレコ	東京	金沢 義秋	88,133	③	114,165	③	▲22.8
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	川崎 英吉	85,042	❾	68,315	❾	24.5
㈱ダイエーレジャーランド	大阪	水谷 泰雄	82,915	②	70,474	②	17.7
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	74,749	③	38,489	③	94.2
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	74,419	③	179,083	③	▲58.4
㈱ハピネット	東京	河合 洋	55,621	③	36,411	③	52.8
スナガ開発㈱	栃木	須永 昇	51,773	③	64,697	③	▲20.0
㈱アポロ	大阪	段 為梁	51,210	⑨	6,171	⑨	729.8
マスセット㈱	東京	金子 トヨ	47,533	①	20,411	①	132.9
㈱エイコー	東京	辻谷 博男	42,793	①	18,660	①	129.0
ヒューマン㈱	東京	鈴木 長四郎	41,322	❾	9,387	❾	340.2
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	40,068	③	12,984	③	208.4
㈱ユウビス	大阪	川楠 俊太郎	39,426	⑧	49,157	⑧	▲19.8
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子 孝運	39,422	④	8,605	④	358.1

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/9決算～'93/9決算」(一部'93/10決算を含む)

会社名	所在地	代表者		㊈㊂❾❷申告所得(万円)		❾❷❾❶申告所得(万円)		増減率(%)
㈱サンワイズ	東京	松下　清		39,124	⓫	9,590	⓫	308.0
㈱トーワジャパン	東京	正岡　力		35,067	③	11,444	③	206.4
㈱サンセイブ・エンターテイメント	静岡	曽我　榮蔵		34,728	⑨	31,580	⑨	10.0
㈱さくら	大阪	櫨元　伊四郎		33,259	⑨	37,181	⑨	▲10.5
㈱セタ	東京	富士本　淳		33,208	⑤	16,481	⑤	101.5
㈱ワイドレジャー	福岡	菊池　康男		33,055	②	29,575	②	11.8
㈱友栄	東京	内田　博		32,852	③	25,455	③	29.1
プレビ㈱	茨城	梶　格康		32,834	③	63,098	③	▲48.0
旭精工㈱	東京	安部　寛		32,803	⑧	49,043	⑧	▲33.1
㈱エイブル・コーポレーション	東京	熊谷　俊範		32,356	②	8,793	②	268.0
ユニバーサルテクノス㈱	東京	岡田　和生		24,519	③	9,971	③	145.9
㈱シグマ	東京	眞鍋　勝紀	10	23,724	③	112,752	⑤	(▲79.0)
㈱後楽園ロコモティヴ	東京	林　有厚		23,269	①	8,633	①	169.5
泉陽興業㈱	大阪	山田　三郎		22,529	④	24,579	④	▲8.3
㈱タニガワ	埼玉	長谷川　満男		22,455	③	21,680	③	3.6
㈱アルノ	秋田	下村　英春		22,297	⑧	27,878	⑧	▲20.0
ユーズ㈱	東京	加藤　勇		21,879	②	21,251	②	3.0
㈱琥珀	愛知	大山　行夫		21,396	❾	17,624	❾	21.4
㈱アムス	愛知	梅村　富久		21,249	③	30,717	③	▲30.8
アエル興業㈱	神奈川	山中　秀晃		20,360	③	――		――
㈲神出商産	愛知	神出　英生		19,595	❾	7,607	❾	157.6
㈱こまや	兵庫	尾上　芳郎		18,408	❾	11,036	❾	66.8
昭和鉄工㈱	東京	森　政行		18,373	⓬	8,497	⓬	116.2
大仙産商㈱	大阪	欅田　弘一		18,226	⑤	16,361	⑤	11.4
昭和技研工業㈲	埼玉	安部　征宏		18,087	⑧	16,146	⑧	12.0
㈱東京キャビオート	東京	久田　益男		18,044	⑨	6,618	⑨	172.7
㈱金子製作所	東京	金子　浩		17,635	⑤	2,431	⑤	625.4
ミゼッティ工業㈱	東京	橋本　敬造		17,423	⑥	21,341	⑥	▲18.4
㈱カトウ製作所	東京	加藤　勇		17,216	②	5,360	②	221.2
㈱テクノスジャパン	東京	瀧　邦夫		16,139	⑨	49,400	⑨	▲67.3
伊藤忠産機㈱	東京	本多　力		16,082	③	64,495	③	▲75.1
㈱スクラッチ	大阪	森田　友久		15,266	❿	――		――
㈲淀企業	大阪	道風　敏明		14,790	⓬	6,608	⓬	123.8
※セイミツ商事㈱<セイミツ工業㈱>	埼玉	清水　恵美子		14,545	③	7,990	③	82.0

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/9決算～'93/9決算」(一部'93/10決算を含む)

会　社　名	所在地	代　表　者	(93)(92)申告所得(万円)			(92)(91)申告所得(万円)			増減率(%)
㈱タイカン	兵　庫	別宮　　浩		14,323	③		9,326	③	53.6
泉陽機工㈱	大　阪	山田　三郎		14,207	③		16,335	③	▲13.0
㈱サンスイ	愛　知	三浦　保夫		13,478	⑦		32,501	⑦	▲58.5
㈱タイガー娯楽	静　岡	早見　儀信		13,375	⑦		5,667	⑦	▲136.0
㈱アトラス	東　京	原野　直也		13,171	③		23,458	③	▲43.9
㈱コインゲーム	東　京	松永　光司		13,048	⑨		25,520	⑨	▲48.9
㈱ニッコウ電子	東　京	関口　康利		12,700	⑧		4,542	⑧	179.6
浦山商事㈱	東　京	浦山　五久生		12,604	②		7,790	②	61.8
コナミエンターテイメント㈱	東　京	西村　靖雄	半	12,396	③		―――		―――
㈱百又	大　阪	妹尾　克巳		12,166	①		19,243	①	▲36.8
㈱総商	愛　知	木村　雅三		11,782	⑥		11,165	⑥	5.5
㈱フジユーエン	東　京	古館　達三		11,533	⓫		9,649	⓫	19.5
㈱オートマックセールス	大　阪	西尾　義直		11,331	②		12,778	②	▲11.3
㈱アイモ	東　京	田口　宣由		10,704	③		4,615	③	131.9
㈱キョクイチ	愛　知	河村　康彦		10,668	❿		―――		―――
東海ランド㈱	愛　知	栗林　克久		10,633	⓫		7,151	⓫	48.7
㈱ジェイ・アール・イー	大　阪	能美　政彦		10,491	⑥		19,311	⑥	▲45.7
タスコ㈱	東　京	上原　義和		10,229	⑥		9,059	⑥	12.9
㈱朝日商会	大　阪	櫨元　伊四郎		10,065	⑨		30,382	⑨	▲66.9
㈲ギブンレジャーシステム	秋　田	金子　義文		9,834	②		4,278	②	129.9
㈱オスローインターナショナル	東　京	内河　　朗		9,758	❿		8,451	❿	15.5
㈱ダイフレックス	東　京	三浦　慶政		9,466	③		29,032	③	▲67.4
㈱トニー	茨　城	宇島　準一		9,417	⑧		6,725	⑧	40.0
システムサービス㈱	東　京	佐藤　隼夫		8,760	⑨	7	17,787	⑨	(▲50.8)
北陸レジャー機器㈱	石　川	東　源太郎		8,669	❾		6,872	❾	26.1
㈱フォーベックス	愛　知	大山　行夫		8,664	❿		―――		―――
㈱センシン	千　葉	山田　茂雄		8,574	⓬		4,826	⓬	77.7
中部企業サービス㈱	愛　知	生駒　二三雄		8,340	❾		5,245	❾	59.0
㈱ママトップ	静　岡	安本　彰雄		8,114	⑧		9,572	⑧	▲15.2
眞砂工業㈱	千　葉	眞砂　幸男		7,967	③		4,138	③	92.5
㈲安佐エース	栃　木	栗田　誠次		7,961	⑧		9,072	⑧	▲12.2
ナビス産業㈱	大　阪	吉村　明美		7,957	③		―――		―――
大野商事㈱	茨　城	大野　圭一		7,780	⓫		6,870	⓫	13.2
豊永産業㈱	大　阪	永楽　藤八		7,698	⑦	10	6,299	⑦	(22.2)

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/9決算～'93/9決算」(一部'93/10決算を含む)

会社名	所在地	代表者	(93)(92)申告所得(万円)		(92)(91)申告所得(万円)		増減率(%)
テクノスジャパン販売㈱	東京	瀧　邦夫	7,470	③	38,747	③	▲80.7
中日本リース㈱	愛知	早川　永一	7,063	④	6,081	④	16.1
ビデオシステム㈱	京都	古川　晃司	6,809	⑦	23,025	⑦	▲70.4
光商事㈱	大阪	宮島　美代子	6,708	⑨	6,551	⑨	2.4
㈱トーケン	大阪	土屋　暁子	6,689	④	27,060	④	▲75.3
㈱サービスゲームス福岡	福岡	児玉　輝男	6,670	④	5,165	④	29.1
アイレム㈱	大阪	高嶋　由之	6,661	③	20,210	③	▲67.0
ナビスインターナショナル㈱	大阪	吉村　恒次郎	6,612	⑧	4,577	⑧	44.5
タイコー物産㈱	滋賀	名久井　俊彦	6,551	③	―――		―――
㈲グッドヒル	栃木	岡田　明彦	6,124	②	4,437	②	38.0
岐阜特機㈱	岐阜	真鍋　巧	6,026	③	6,811	③	▲11.5
㈱特機リース	岐阜	真鍋　佐千江	5,968	⑨	11,535	⑨	▲48.3
㈱ユウアンドユウ	三重	松本　静雄	5,400	②	―――		―――
㈲サンカンパニー	神奈川	浦上　和三	5.214	⑧	6.070	⑧	▲14.1
㈱ニチエイアミューズメント	山形	松田　修	5,043	❾	12,691	9	▲60.3
㈱ホビーエンタープライズ	東京	鍋島　貞男	4,895	④	7,516	④	▲34.9
㈱大阪サービスゲームス	大阪	松居　袈裟子	4,841	③	5,928	③	▲18.3
㈱スカイパーク	佐賀	三橋　国和	4,814	③	―――		―――
蒲郡サンアミューズメント㈱	愛知	長田　隆次	4,781	⑥	6,915	⑥	▲30.9
㈱エイシックテクノロジ	東京	四方堂　久登	4,753	①	4,647	①	2.3
㈱トーシン	北海道	宮本　建治	4,648	⑤	―――		―――
㈱ウェップシステム	東京	玉手　良光	4,609	⑨	―――		―――
㈱アキュー	愛知	桂川　久太	4,543	❿	―――		―――
ブラザー商事㈱	愛知	岡田　清宣	4,535	③	8,375	③	▲45.9
メディア商事㈱	大阪	柏　信行	4,462	⑨	11,383	⑨	▲60.8
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤　克彦	4,445	③	―――		―――
㈱サンレジャー	愛知	福田　豊	4,407	❾	4,811	❾	▲8.4
㈱サルビア	鳥取	前田　達人	4,353	⑤	―――		―――
㈱テヅカ	兵庫	手塚　明雄	4,267	⑤	―――		―――
㈱アタック	兵庫	兵藤　泰行	4,234	⑥	4,727	⑥	▲10.4
㈱宝娯楽	神奈川	矢野　照和	4,221	③	6,601	③	▲36.1
㈲シグマ企画	愛知	服部　隆夫	4,059	④	6,601	④	▲38.5
㈱サンエイ	静岡	吉川　正明	4,043	②	4,825	②	▲16.2

遊園地・レジャーランド関係「'92/9決算～'93/9決算」

会　社　名	所在地	代　表　者	㊓㊒申告所得(万円)		㊒㉑申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千　葉	加藤　康三	1,637,191	③	2,633,782	③	▲37.8
㈱東京ドーム	東　京	保坂　誠	740,053	①	887,564	①	▲16.6
㈱よみうりランド	東　京	関根 長三郎	312,886	③	294,046	③	6.4
大新東㈱	東　京	野口　義和	244,233	③	183,097	③	33.4
㈱鈴鹿サーキットランド	東　京	鈴木　正利	208,203	③	253,995	③	▲18.0
長島観光開発㈱	三　重	大谷 僖美治	172,391	②	319,250	②	▲46.0
新東地域開発㈱	東　京	野口　義次	126,431	③	159,959	③	▲21.0
三井グリーンランド㈱	熊　本	倉田　念	113,318	③	120,052	③	▲5.6
㈱エキスポランド	大　阪	山田　三郎	68,784	③	13,425	③	412.4
㈱ワールドサファリ	大　阪	山本　末男	62,820	⓫	35,724	⓫	75.8
㈱田無ファミリーランド	東　京	下田　忠雄	44,137	③	88,001	③	▲46.2
㈱マザー牧場	東　京	前田 福三郎	21,960	③	16,308	③	34.7
㈱東映京都スタジオ	京　都	高岩　淡	20,927	③	54,908	③	▲61.9
㈱豊島園	東　京	堤　康弘	20,041	⓬	21,134	⓬	▲5.2
藤和那須リゾート㈱	栃　木	黒木　芳彦	18,688	⓬	9,855	⓬	89.6
㈱東京サマーランド	東　京	荒木　進之	18,300	⓬	21,071	⓬	▲13.2
㈱山交ランド	山　形	柏倉　信幸	14,272	⓬	―――		―――
㈱相模湖ピクニックランド	神奈川	平野　良一	13,283	③	5,701	③	133.0
西日本大新東㈱	大　分	斉藤　英雄	11,048	②	―――		―――

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、 抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、編集部までご連絡ください。

各地有力オペレーターに聞く

ユーズ㈱

加藤 イサム

代表取締役



ユーズ㈱は平成元年に㈱カトウ製作所のロケーション部門を分離して発足した。ちょうど「アミューズメント元年」と言われた年だ。

その後の両社の発展は順調そのもの。昨年2月決算の申告所得は、ユーズ㈱が2億1879万円、㈱カトウ製作所が1億7423億円となったが、その後の1年はAM業界低迷の真只中での1年となった。ユーズの業況にカトウ製作所の業況を併わせ、代表取締役・加藤イサム社長に聞く。（本文中敬称略）

ロケーションの売上、対前年比107％

―丁度2年半前に伺った折は業界が好況の真っ只中にあった時期でしたが、それに対して今は、環境だけについて言えば非常に厳しく、前回とは両極端な話になってしまうのですが。御社の場合は2月決算ですから、もう今期末の状況というのも見えていると思います。

概算してみますと90年の2月決算でユーズとカトウ製作所の連結で申告所得が2億円弱。昨年（93年）の2月で、4億円近くと、丁度3年で2倍、年率25％アップで来られ、売上面でもほぼ2倍と勝手な想像をしているのですが、今期は全体的に如何でしたか。

加藤　そう簡単にはいかないですね（笑）。うちは規模が小さいですから額も知れていますが、一昨年辺りから上手く乗って、今期29期はその前の年の勢いもあり、初めの方はかなり良かったですね。カトウ製作所の方は今年も前年比160％位の目標で計算していたのですが、後半ダウンして来て、最終的に130％位になったと思います。

―一昨年の秋からロケーションの方は若干落ちていたものの、去年一杯はまだオペレーターも体力があり、インカムを上げるためには新機種を導入するので、売りの方まで影響は来ないだろうと色々な方にお聞きしていましたが、実際は去年の後半から厳しい影響が出て来ましたね。

加藤　そうですね。特に私どもは今期波が激しかったですね。最初は良かったのに秋以降、急激に落ち込んで来ましたからね。

―しかし、当初立てられた予想を下回ったとはいえ、前年対比30％増ですから、この厳しい環境に入ってからの数字としてはいい方ですね。むしろ本年3月からの来期が問題になってきますね。

加藤　今年1年は予想はつかないですが、かなり厳しいでしょうね。今期の下半期の延長で捉えて、今期以上に真剣に考えておかなければなりませんね。ロケーションの方、ユーズのトータルの売上では前年比107％位ですが、利益は少し落ちました。両方をプラスすると昨年より少し良いのではないでしょうか。恵まれていたと言えるかもしれませんが、それよりも来期の30期が正念場といった所でしょうか。

―メーカー、オペレーター問わず業界全体にとってもそうですね。大手でさえ今期の下半期については下方修正されている状況ですからね。

加藤　状況がどうであれ、来期の第30期から5カ年の中期計画を立てていますので、今年も去年より目標だけは大きいのですが（笑）。まあ、これだけ状況が変われば、修正も必要ですが、目標に向かって挑戦するという気持ちは大切ですからね。

この10年位は、出店のチャンスが減って来た

―ロケーションについては、御社の場合は、89年にユーズに委譲された時で25店舗、その大半がジャスコさんのロケーションでしたね。百貨店が低

調という中で、量販店を本体に持たれるSCロケは、この1年どうであったかとお聞きしたかったのですが、先程おっしゃった様に年間で7%程の売上増加というのは健闘していると言えますね。

加藤　これは100坪位の店を500坪にリニューアルしてオープンした影響もあり、トータルの売上では107%位で推移していったということなんです。既存店では前年比93%の所もあれば、110%位の所もありで凸凹があります。

――大手さんでもアミューズメント施設の売上は落ちていないと言っても、それは新規オープンの分でカバーしており、既存店レベルで言うと落ちているという状況が多いようですね。

加藤　私どもはSCのアミューズメント施設を10年以上手掛けていますが、最初のスタートの額が小さかったという事はあるかもしれませんが、この10年間は落ちたことは殆どなく、2桁は伸びて来ていますから、恵まれていましたね。ここに来ての状況を考えてみると、今までが良すぎたのではないかとも思います。どこまでも伸びていくなんてあり得ないことですからね。

――ロケーション部門は昭和52年からですから、17年になるのですが、この期間、前年対比で伸ばされて来た中でも、一昨年までの3～4年の伸びというのは特に高かったのでしょうか。

加藤　はい、20%位はありました。一つにはぬいぐるみの売上が大きかったですね。

――ぬいぐるみは一般のストリートも含めて、売上が平均30%位を占めていましたから、これが半減すれば15%は落ちますからね。

加藤　既存店を比べてみても落ち込みはありますが、ただ景気が悪いとかいう事だけでなく、大型店が増えすぎた事による過当競争という面も大きいですね。

――この3年間で言いますと、御社の新規ロケのオープンはどういった状況だったのでしょうか。

加藤　ここ3年間は特になのですが、この10年位は、競争率が高くなって地域店を確保するのが中々難しくなりましたね。また、デベロッパーさん自体が直営部門を持っての出店がありますので、出店のチャンスが少なくなって来ました。

――ロケーションの数で言えば25店舗。特にスクラップという形の物はないのですか。

加藤　リニューアルで大きくなってオープンした店はありますが、スクラップというのは今の所ありません。しかし、これからは出てくるかもしれませんね。

――御社の場合は仙台に営業所を設けられるなど、米所である東北方面に強かったのですが。昨年は業界全般の景気動向に加えて、米の不作も重なり、そういった背景を持ったロケは非常に厳しいという話もありましたが……。

加藤　思った程ではないですが、やはり少しは響いています。

メーカーとしては得意なものに絞った開発を

――メーカー部門のカトウ製作所の今後についてのお話しを伺います。以前、「我々の業界のように、大手の占めるウェイトが高い中では、同じようなものを作っていてもダメで、オペレーターさんの声を繁栄した独自性があり小回りの効く機種開発を……」というお話しをお聞きしましたが、御社自身の商品のバリエーションも堅実に広がってきましたね。

加藤　ただ、規模が小さいので、あまり広く手を伸ばしていないのですが、大手さんのやらない、うちの得意なものに絞った方がいいのではないかという方針にはその後も変化はありません。

――御社のような中堅メーカーにとっては、長期稼働のできるプライズ機がターゲットになる商品領域であるだけに、業界全般のプライズマシンに対



↑岩手県北上市、パルSC内のロケーション
↓「ファンタジーサーカス」





する考え方がもう少しスッキリとすれば開発もやりやすくなるのではと考えるのですが。

加藤　そうですね、基準が曖昧で、ショーに出展して好評だったものが、自主規制でだめになったりという事がありますからね。我々としては、これでは暗中模索のような感じで安心して開発もできないですね。早く基準がクリアになって欲しいと望むばかりです。

―　間もなくAOUエキスポが開催されますが、今回の御社の新規出展はどのようになっていますか。

加藤　今回は割合多くて5つ位の幅広い機種の出展を予定しています。どの機種についてもそうですが、価格が安い、インカムがいい、デザインがいい、故障がないという最低条件は外していません。

―　こういう環境の中ではありますが、メーカーとしても、勿論企業ですから、積み上げて来た実績を後戻りさせたくはないのは当然ですし、プラスして行きたいですね。

加藤　そうですね。現在、両方で売上が約30億円なのですが、先程お話ししました5カ年計画では、あくまでも目標なのですが、両方で売上100億円を目指しています。

―　過去の4～5年の数字の伸びから言いますと、そんなに無理な数字だとは思えないのですが、今日の環境が横滑りしていったら苦しいですね。

加藤　中々難しいとは思いますが、そういう夢を持ってコツコツやって行くしか方法はないですね。

悪い時だからこそ、更に力を入れる

―　次にロケの方なんですが、現在も出店数では3年前の延長線上にあるのでしょうか。

加藤　はい。

―　現在のロケの環境を見ますと平成元年から4年にかけての売上状況と同程度のものを期待するのは厳しい状況ですが、そんな中でも売上は上げていかなければならないわけで、その辺りの対応策はどうお考えでしょうか。

加藤　売上が上がっていないのならば、新規導入はしないという所が多いのですが、現状だけ見ていてはいけないと思うんですね。やはり来年辺りのことも考えて、悪い時だからこそもっと力を入れなければならないのではないでしょうか。売上が悪いのに、新しい機種を導入するのは難しいと思うのですが、いくら投資してのいくら売上ですからね。それから、既存店のリニューアルですね。同時にロケの経営は、人と機械と演出のどれ一つが掛けてもだめですから、人の教育ということも心掛けています。

―　御社は社員の方の研修を積極的に行われていますね。

加藤　これは、社団法人の倫理研究所というのがありまして、富士の御殿場に学園があるのですが、そこで毎年、3泊4日で研修しています。これは社内でできないような基本的な研修ができますので、効果をあげていると思います。もう一つはSC協会に「店長教育」という半年位の通信教育の課程がありまして、これは店長でなくても全員が受けることになっています。アミューズメントとは関係ないのですが、SC全体の知識を身につけるという目的で、それをアミューズメントにも応用できます。

―　SC内のロケですから、SC自体を良く知るというのも間接的ではありますが大切なことなんですね。

加藤　ええ、こういったことも、売上があまり落ちないということに貢献していると思います。

―　なるほど。御社は本年の7月で創立30周年を迎えられるのですが、この第30期は一つの節目で、それなりに感慨深いものもあると思います。最後にそういったことも含めて来期に向けての抱負をお話し頂けますか。

加藤　30年会社が続けられたというのは本当にお客様を始め周囲の皆さんに感謝しなければなりません。今年は5カ年計画のスタートでもありますし、ロケーションを3店くらいは出店したいと考えていますが、目標があるからといって無理な背伸びをしておかしくならないように、地に足をつけて進んでいきたいですね。

―　この節目を良い契機として、新たな目標達成に向けて順調なビジネスを進められることを期待しております。長時間ありがとうございました。


話題のニューアイテムを迅速にお届けします。
RIDGE RACER
TM
リッジレーサー3M
超パノラマ・超ワイド
180度に展開する画像は、
スピード感満点!!
©㈱ナムコ
namco
NEWコンセプト
球速測定
マシン
剛球伝説2
PITCH IN
実戦モード付き!
©㈱ナムコ
DAYTONA GP
デイトナGP
(仮称)
究極のバーチャルリアリティー・レース
㈱セガ・エンタープライゼス
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
スポーツゲームファンも
格闘ゲームマニアも
大興奮。
スーパーバレー'94
男子リーグ・女子リーグのワールド
モードと、過激な格闘バレーの計
3モード・各8チームから選択!
㈱タイトー/©ビデオシステム
ゴルフィング グレイツ
GOLFING GREATS 2
© 1994 KONAMI ALL R
スーパーリアル
グラフィック
極まる。
コナミ㈱
F-1 SUPER BATTLE
エフワンスーパーバトル
TM
興奮・高加速
3つのコースで競う、
白熱のスーパーバトル
新開発の
32bitボードにより、
迫力のグラフィックと
サウンドを実現!!
Licensed by FOCA to Fuji Television ㈱ジャレコ
株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

ャルラインナップ。

0(41)3434

送料無料(ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。)



⑮ **レーシングホースシリーズ(S)**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
ⒸAVANTI



⑯ カラオケ4曲入 **CD4「サッカーソング特集」**
(100個入)〈5枚アソート(CD1枚に4曲収録)〉
OP価格 ¥30,000
㈱ピーナッツクラブ　㈳日本音楽著作権協会許諾済



⑰ **ウッチャン ナンチャン in バヤリース**
(100個入)
㈱セガ・エンタープライゼス
ⒸMASEKI GEINOSYA
バヤリースはアサヒビール㈱の登録商標です。



⑱ **ワールドカップUSA'94ストライカー**
(90個入) 5キャラ
Ⓒ1991 WC '94 TM Ⓒ1992 WC '94 TM



⑲ **ワールドカップUSA'94サッカーボール**
(50個入) 5キャラ
Ⓒ1991 WC '94 TM Ⓒ1992 WC '94 TM



⑳ **グレムリン ポシェット**
(90個入)
GREMLIN 2, characters. name and all related indicia are trademark of Warner Bros. Ⓒ1993



㉑ 酒井法子イラスト **のりピーファミリー2**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
Ⓒ SUN MUSIC



㉒ **ご隠居たちの日なたぼっこ**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
㈱スクラッチ



㉓ **おべんとう巾着〈アニマル編〉**
(100個入)
OP価格 ¥28,000
㈱スクラッチ



㉔ **雪だるま**
(100個入)
OP価格 ¥25,000



㉕ **デジタル時計アソートセット**
(150個入)
OP価格 ¥22,500



㉖ **革ジャンコインケースキーホルダー**
(96個入)
OP価格 ¥28,800



㉗ **本革コインケース**
(200個入)
OP価格 ¥20,000



㉘ **フーズキーホルダー**
(200個入)
OP価格 ¥20,000

★価格表示のない景品はOP価格@¥300程度以下です。

INFORMATION 下記商品取扱い

アクシス、アイテム、アミューズ、アム・ワールド、浦山商事、ヴィーネット、エイコー、オー・エス・シー、オーブネス、カプコン、ケイミック・ジャパン、コモコ、サンエス、山雄、システム・サービス、ジール、スクラッチ、セントラル、タカラ、ナビス産業、日本コロムビア、ニッコウ電子、バンプレスト、ビジネス・センター、ピーナッツ・クラブ、フォー・ユー、ブリッジ企画、ホースパワー、三河商事、ミヤサン、メディア商事、森山商会、メキシコ、遊戯空間、ユーテック、ユウビス、ラッキー企画、ローム・ロード、ワタカ　(五十音順)

景品グルメのスペシ

御注文は
フリーダイヤルで **012**



① アライグマBIG5
（75個入）



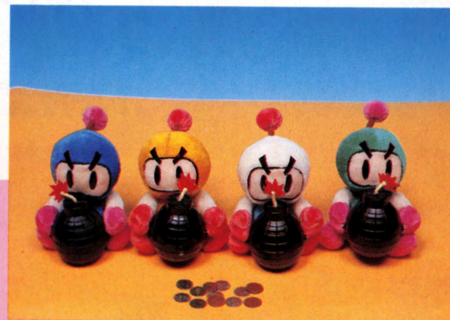
② プードル6
（90個入） 20cm×15cm



③ リアルプードル
（90個入） 21cm×16cm



④ ジャンボゴリラ5
（100個入）



⑤ スーパーボンバーマンコインバンク
（100個入）



⑥ BIGバルーンアニマル
（100個入）
OP価格 ¥30,000



⑦ アライグマファミリー2
（100個入） ㊥20cm×30cm ㊧15×21cm
OP価格 ¥30,000



⑧ 5羽なのにニワトリ
（100個入） 15cm×16cm
OP価格 ¥30,000



⑨ レインボーコング（7アイテム）
（100個入）
OP価格 ¥30,000



⑩ 大特売セット
（100個入） OP価格 ¥15,000



⑪ 子ねこ3（さん）
（100個入） 22cm×22cm



⑫ 子鹿3（さん）
（100個入）
OP価格 ¥30,000



⑬ ダウンタウンのごっつええ感じ PARTⅡ（100個入）
OP価格 ¥29,500



⑭ ウルトラマン

松山ゲームサービス
〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189

〈銀行振り込み先〉
伊予銀行余戸支店
当座預金 2007072
松山ゲームサービス 迄

親子DEソックス

※発売時、商品内容が変更される場合があります。

OP価格 ¥29,500
100個入



バズーカ砲を撃ちまくれ!



1ゲーム
60秒
弾5発



LUCKY CARNIVAL
ラッキーカーニバル

©TAITO CORP. 1993.

CHALLENGE HITTER™
チャレンジヒッター

前代見聞!
ハイテク野球盤!!



©TAITO CORP. 1993.

パチパチ ジャンボ

コミカルプライズマシン!
ジャンボな魅力で新登場!!



H 1,890×D 900×W 1,200(mm)
㈱トーワジャパン

チャンピオンキック
CHAMPION KICK 2™

スカットマシン!
高インカム実証済!!



H 1,720×D 1,100×W 1,400(mm)
〒61-15252
大平技研工業㈱

new Arm Skill
ニューアームスキル

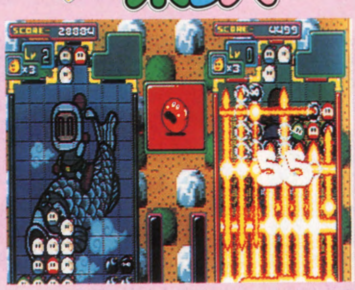
ニューアームスキル
100φ、75φ
専用クレーン



H 1,800×D 700×W 700(mm)
シーマ

痛快!!爆烈アクション対戦パズル!!

ぱにっくボンバー
ボンバーマン



©1994 EIGHTING ©HUDSON SOFT

キッチン!! ブレイク



お皿を叩いてストレス解消



タスコ㈱

ヒルクライマー
HILL CLIMBER™



カンタンゲームだから奥が深い熱中ゲーム

アイレム㈱

株式会社 ピーアイシー
〒563 大阪府池田市神田2丁目10番23号
TEL 0727(54)0808 FAX 0727(51)0022

株式会社 森山商会

〒340 埼玉県八潮市八潮 4-28-4
TEL:0489-97-6785 FAX:0489-98-6717

たんなるスポーツ人形ではありません！
頭を押すとキックする、遊べる新感覚！

スポーツキッカー

4種100個入り
20,000円



たっぷり入る可愛いイラスト付き
ザウルスバッグ
何が入ってるかお楽しみ！



ザウルスバッグ

(バッグのみ)3種100個入り 12,000円
(中身入り) 3種100個入り 25,000円



キャラクター商品からラジオまで、
バラエティに富んだ人気商品が全員集合！

ジャンボツイン用景品

100個入り
25,000円

© 安孫子三和・白泉社・中部日本放送・日本アニメーション1992／©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画



スターライトドリームバッグ

5種100個 30,000円



スペシャルDXアクセサリーセット

100個 25,000円



ドリームチャンス用景品

100個 30,000円



サンリオミニダストBOX

5種90個 24,500円

©'85, '88, '89, '92, '93 SANRIO CO., LTD.



藤子ファミリー+1

6種100個 @250円以下

© 藤子、小学館、テレビ朝日/© 藤子、フジテレビ旭通信社/© 小林よしのり、小学館、テレビ朝日



ボール付スポーツシューズ

4種100個 25,000円



ニューコロスケ

100個 30,000円

© 藤子、フジテレビ、旭通信社



カブキロックス・大槻ケンヂ

2種100個 24,500円

© PCM

★価格表示のない景品はOP価格@¥300程度以下です。

カッパキャラクターがカラフルに登場



オレオレ・カッパ
100個 1セット

愉快なアニマル達が勢揃い！



アニマル・リーグ
100個 1セット

高級感あふれる確かな品質



クラッシーポーチ
100個 1セット

これはびっくり！だまされちゃう



ドッキリ缶
80個 1セット

今年は犬年！



いろいろ犬（ケン）
(小15cm)100個OP価格¥28,000
(大23cm)80個入りもあります。

カップリングのかわいい仲間！



ペアルック
10アイテム・23cm 80個

プレイヤーの目を引く景品を特選!!

注目!!



75φ カプセル入

ホースパワースペシャルアソート
30種類以上100個アソート OP価格¥25,000

キャプバック

100円自販機用 割れない



- 割れない
- 燃えない
- 日に焼けない
- ほこりがつかない



★1枚350円にて好評販売中
- その他、各種パーツも取り扱っております。
- 46、48、50φカプセル及び景品入りカプセルもございます。お気軽にお問い合わせ下さい。

超オススメ!!

オリジナルカプセル「タイムボンバー」



意匠登録済
4色100個入 OP価格¥8,000

他店との差別化に
景品用 空カプセル



●価格表●　　単位：(個、円)

カプセル種類	入数	OP価格	カプセル種類	入数	OP価格
75φソフトカラー	500	8,000	48φカラー	1,000	5,000
75φソフト白・透明	500	8,000	48φLクリスタル	1,000	5,000
65φカラー	600	6,000	46φカラー	1,000	5,000
50φクリスタル	1,000	5,000	46φクリスタル	1,000	5,000
49φカラー	1,000	5,000	タマゴ	1,000	5,000
49φクリスタル	1,000	5,000	タマゴマーブル	1,000	8,000

●発送は運賃着払いです。

ロケのイメージアップに!!
業務用灰皿

★ネーム入れをご希望の方はロゴ等、書体をFAXにてお送り下さい。
価格：無地@¥220、1版@¥295
お見積りは100個から願います。



○製作見本例

見本の字数で@200円台と、これはお買得!!



高品質、低価格で大変ご好評を頂いております。

●発送は運賃着払いです。

株式会社 ホースパワー
〒123 東京都足立区皿沼3-20-5 TEL:03(3857)9650 FAX:03(3857)9651

有限会社 マルコー
〒121 東京都足立区加平2-24-7
TEL:03-3628-2889 FAX:03-3628-2202



★価格表示のない景品はOP価格@¥300程度以下です。
全15キャラクター勢揃い!!
餓狼キャラペン
餓狼伝説 SPECIAL
15種 100個
OP価格¥28,000
GARO CARA PEN
©1993 SNK CORP.
好評により追加発売決定!!
好評発売中!!
RYUKOPEN
ー龍虎の拳2シャープペンー
RYUKO-PEN
龍虎の拳2
©1994 SNK CORP.
3月中旬発売
ご期待下さい!!
カード替芯(0.5%HB20本入)
OP価格¥30,000(100個)
GAROU巾着
近日発売予定
●サイズ:フリー
「龍虎の拳2」Tシャツ
100個 OP価格¥28,000
©SNK1994
●サイズ:フリー
「餓狼」CAP
100個 OP価格¥28,000
©SNK1993
●サイズ:フリー
「餓狼」Tシャツ
100個 OP価格¥28,000
©SNK1993
龍虎の拳2
りゅうこのけん2
©SNK1994
スーパーリアル対戦格闘の極。
100メガショック 新製品
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
©SNK1994
海賊を相手に大暴れする快感
100メガショック 新製品
得点王2
とくてんおう2
©SNK1994
"W杯サッカー"の興奮!
100メガショック 新製品
The Future Is Now
SNK
ニュータイプSC機
NEO-19
H1340×W520×D646(%)
NEO CARNIVAL SPECIAL
ラッキーまぜまぜボタン
ネオカーニバルスペシャル
H1880×W1650×D883(%)
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
NEO-25
MVS-4SLOTタイプ
新デザインの主力機種
SIZE:(%)
H 1,368
W 630
D 850
NEO-29
MVS-4SLOTタイプ
大画面で魅力満点
SIZE:(%)
H 1,440
W 715
D 958
MVS-U4/29
MVS-4SLOTタイプ
実績No.1 定番キャビネット
SIZE:(%)
H 1,346
W 695
D 870
㈱エス・エヌ・ケイ代理店
HP
株式会社 ホースパワー
〒123 東京都足立区皿沼3-20-5 TEL:03(3857)9650

ラッキー企画が放つオリジナル商品の数々！

UFOキャッチャー用
アメリカンドリーム
100個入り
OP価格¥30,000



ビーバー用
スポーツタイム
100個入り
OP価格¥20,000



カプセル対応
アミーゴキーホルダー
100個入り
OP価格¥14,000



UFOキャッチャー用
世界のマネーコレクション
100個入り
OP価格¥29,800


ラッキーパック対応品(別売)

ビーバー用
アクセサリー"エレガンス"
100個入り
OP価格¥29,800



ビーバー用
アクセサリー"イヴ"
100個入り
OP価格¥27,000



カプセル対応
エンブレム
150個入り
OP価格¥14,800



カプセル対応
小さな本屋さん
120個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
クラシックファン
216個入り
OP価格¥20,000



カプセル対応
トコトコウォーク
144個入り
OP価格¥19,800



キャッチャー用
おもしろペーパー大衆号
86個入り
OP価格¥25,800



ファクトリー用
スヌーピースウィートセット
300個入り
OP価格¥23,800



ファクトリー用
アニマルスウィートセット
144個入り
OP価格¥19,800



ファクトリー用
バスタイムスウィートセット
120個入り
OP価格¥24,800



キャッチャー用
わんぱくセット
100個入り
OP価格¥30,000



カプセル対応
ドンキーランド
300個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
ダイヤランド
300個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
アニマルランド
300個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
スウィートランド
300個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
メルヘンランド
300個入り
OP価格¥23,800



カプセル対応
おもしろランド
300個入り
OP価格¥23,800



■カラー最新カタログ完成！　ご請求下さればお送り致します。※マンネリ防止のためセット内容が多少変更される場合がございます。

●3万円以上は運賃元払い(遠隔地を除く)　●ご注文はFAX24時間受付中　●振込先：東海銀行阿倍野橋支店　普通1028009

総合卸商社
株式会社 ラッキー企画
〒557 大阪市西成区岸ノ里2丁目8−16
TEL06(652)8570 FAX06(652)8582



◆◆◆ カプセルからプライズマシンまで ◆◆◆
パイオニアのメキシコがトータルプロデュース！
100φカプセル対応
立体迷路ゲーム
75φ・100φ カプセル対応
グッドラックトロール
RUSS
ドリームチャンス・クレーン対応
クレーン用トロール
米国RUSS社・Bright of America社・Goodmorning Company社
ドリームチャンス対応 (4色アソート)
スーパーカラーカメラ
マリオネット
ドリームチャンス クレーン対応
ヨーロッパの香りが 女性に大人気！
スピンポップキャンディー
ドリームチャンス 円筒形カプセル クレーン対応
Spin Pop Candy
人気度 No.1
75φカプセル対応
©東宝・東宝映画
ゴジラ (キーホルダー付) @¥130 (吸盤付) @¥120
ドリームチャンス対応
ランプ
ドリームチャンス 円筒形カプセル対応
Good Luck
キュービックカレンダー
ドリームチャンス・円筒形カプセル 75φカプセル対応
ネクタイ
ドリームチャンス 円筒形カプセル 75φカプセル対応
バンダナ
ドリームチャンス・クレーン対応
スポーツテーブルクロック
※3万円以上お買上の方(沖縄・離島は5万円以上)送料無料サービス！
※空カプセルは有料となります。
※景品は全てOP価格 @¥300程度以下。
人気機種 正規取扱店
DREAM CHANCE
ドリームチャンス
シンプル操作で 魅力いっぱいの プライズゲーム
SIZE:H1,700×W700×D600(mm)
消費電力:150W 昭和技研工業(有)
STRIKER
ストライカー
ボールを並べる ビンゴタイプの プライズゲーム
SIZE:H1,500×W570×D800(mm)
重量:71.5kg 昭和技研工業(有)
HOLLO² TREMENDOS III
ホロホロトレメンドスIII
パワーアップした 定番プライズ機 第3弾登場！
?
SIZE:H1,620×W630×D600(mm)
重量:70kg 消費電力:75w (株)北日本通信工業
あなたの在庫を現金で買い取ります。まずはご一報下さい。
日本一を目指す
MEXICO
ぬいぐるみ・輸入雑貨卸売り商社
株式会社 メキシコ
0120 フリーダイヤル(無料電話)
0120-03-0905
本社／〒370 群馬県高崎市小八木町2038-3
TEL 0273(63)9000・FAX 0273(63)3231
営業時間
9:30〜17:30
〈振込先〉
高崎信用金庫南支店
普通預金口座No.142722(株)メキシコ
第一勧業銀行高崎支店
当座預金口座No.0109028(株)メキシコ



「土の下の力持ち」オラ達　知らなきゃモグリだべ!!

それ行け！農村モグラ

5アイテム・100個入・サイズ約20cm

OP価格30,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD



©PEANUTS CLUB CO.LTD

スポンジ等を入れたり在庫商品を中に入れたり
御社のアイデア次第で使い方いろいろ!!
4アイテム・300個入・サイズ約23×21cm
75φ100φカプセル対応

キンキン巾着

OP価格　30,000円



親と子供がマジックテープで合体！おんぶします。首が回転してポーズもつけられます。

おんぶゴリラ

4アイテム・100個入
・サイズ約 親 19cm
子供 14cm

OP価格27,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994



ケモノのような小物入れファンシーBOXに入って新登場、ペンからタバコ、メガネまで何でも入れてちょうだいな。

K(ケ)・モノ入れ

5アイテム・100個入・サイズ約19cm

OP価格30,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994



注目度抜群の
ファンシーBOX入り



ビッグファンタジア

6アイテム・84個入・サイズ約26cm
※掲載商品はOP価格
@¥300円程度以下です。



メガトンショック！

ノックアウトボクシング

100個入（50ペア）サイズ約25cm

OP価格30,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD

※スポーツ用品ではありません。取扱い上の責任は一切負いかねますので、御了承願います。



カントリー調の動物が、大きなソファでひとやすみ。

Comfortable Sofa（カンファータブル・ソファ）

4アイテム・100個入
・サイズ約 16cm

OP価格30,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994



パパ・ママみたいに大きくなるよ！ミルクをいっぱい飲んで、

ちゅうちゅうアニマル

5アイテム・100個入・サイズ約18cm

OP価格30,000円

©PEANUTS CLUB CO.LTD

お申し込みは今スグ
フリーダイヤルかFAXで　FreeDial 0120-23-2465　FAX(06)789-2226(代)

（振込先）住友銀行東大阪支店 当座297924　受付時間AM10:00～PM5:00　FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。



流行(はやり)の顔
カメくん 君のカオって 最近の 流行だネ
そうかい?
「ギョロギョロカンパニー所属 カメ」
「かぶってまんねんレスラーズ所属 ウシ」
巷で よく 見かける ヨ
ヒゲなんか つけると ますます 似てる!!
うあっ 何する
!?
ヘアヌード!!
コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログご請求ください。
プラスチック製 貯金箱付
がっぽりためましょうまねきんこ!!福よりお金、まねきんこ!!
抱いて寝ましょう、まねきんこ!!
まねきんこネコ 6アイテム・100個入・サイズ約16cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994
七色のタヌキが勢揃い、強力アイキャッチ
にじいろ「ポンのスケ」
7アイテム・100個入・サイズ約20cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
アメリカンなダチョウたち 吸盤であっちにペタッ!こっちにペタッ!
車につけたら、もう目立っちゃってどうしましょ!!
ダチョウだじょ～
4アイテム・100個入
・サイズ約23cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
首がまわるよ
ぬいぐるみ?マジックテープでカーテン止め?それとも
吸盤付のカーマスコット?あなたのアイデア使い方
いろいろ、色もいろいろ7色でダンゼン目立っちゃいます。
ミスターBATくん
7アイテム・100個入(最大45cm)
・サイズ約15cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994
NEW
野球マンガの中でも最も人気の高い作品です。クレーンゲームの景品についに登場です。
ドカベン 5アイテム・100個入
サイズ約20cm
OP価格30,000円
総発売元/株式会社ピーナッツクラブ
©水島新司/日本アニメーション
NEW
タネもしかけもあるヨ!さあっ腕にはめて叫ぼう「スネーク、カモン!」
スネーク・カモン
4アイテム・100個入
・サイズ約25cm
つぼの直径12cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994
企画・製造 総発売元 PEANUTS CLUB 株式会社ピーナッツクラブ
〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 ☎06(789)1133(代)
景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。
関東営業所 東京都新宿区大久保2-1-18 大久保THビル5F
TEL.03-3203-6108 FAX.03-3203-7109

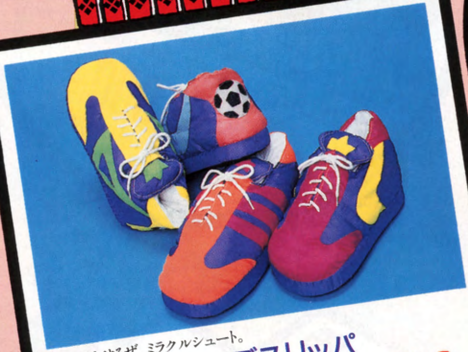


かわいくって、りりしくて、シンプルかつインパクトのある、そんな熊にボクはなりたい、ボクがうわさの熊五郎～!!

熊五郎

3アイテム・100個入
・サイズ約20cm

OP価格30,000円



決めてみせるぜ、ミラクルシュート。

サッカーシューズスリッパ

4アイテム・80個入・サイズ約27cm

OP価格25,600円



あの石川五衛門の愛弟子!?

どろぼうネコ

5アイテム・100個入・サイズ約21cm

OP価格30,000円



必殺ハイカット、カラフルシュート

ハイカットシューズスリッパ

4アイテム・80個入・サイズ約27cm

OP価格26,400円



ひとつは、おウチにあっても いいよネこ～ゆ～の

うきうき♥ふきふきタオルハンガー

5アイテム・100個入
・サイズ約16cm
（ハンガー部分除く）
P.P袋入

OP価格30,000円



たまらなくうるうる。　かわいさうるうる、

クンクンあらいぐま

2アイテム・100個入・サイズ約28cm

OP価格30,000円



キラキラスーツに身を包み大酒飲みのスゴイ奴!!

へべれけブラザース

5アイテム・100個入・サイズ約19cm

OP価格30,000円



とってもかわいいレッサーパンダ。ぽんぽんシッポがチャームポイント。

レッサーパンダくうん♥

3アイテム・100個入・サイズ約19cm

OP価格30,000円

お申し込みは今スグ
フリーダイヤルかFAXで　FreeDial 0120 0120-23-2465 FAX(06)789-2226(代)

（振込先）住友銀行東大阪支店 当座297924　受付時間AM10：00～PM5：00　FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。


タバコに手帳に携帯電話、ボクらに入れてつれてって！
つれてってBAG
5アイテム・100個入・サイズ約26cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
めざせクレーン界のロッキー。
アイム・ア・チャンピオン
5アイテム・100個入・サイズ約21～23cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
史上初！なんとヘビがTシャツに大変身！ インドのヘビ使いも、びっくり！
のスグレモノTシャツ登場 ヘビーなTシャツ
（100匹入）（クレーン対応）
※掲載商品はOP価格
@￥300程度以下です。
春の行楽にピッタリのリュックがVIVIDカラーで
お目見え姉妹品「リュックリュックこんにちは」もヨロシクね。
あまえんぼうリュック
（クレーン対応）
5アイテム・100個入
・サイズ約27cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
スニーカースリッパ
5アイテム・80個入
サイズ約27cm
OP価格24,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
ハットしてThat！ ハットしてゴリラ
5アイテム・80個入・サイズ約23cm
※掲載商品はOP価格
@￥300程度以下です。
©PEANUTS CLUB CO.LTD
君の想い出ボクラに ちょっぴりおすそわけ。
スウィートメモリーズ
6アイテム・100個入
・サイズ約18cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
うーん、これはいい！ こんなに便利でゴメンなさい。
リュックリュックこんにちは！
（クレーン対応）
（PP袋入）
7アイテム・100個入
・サイズ約34～36cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
茶ネコ、灰ネコ、黒ネコ、緑ネコ、黄ネコでねこで～しゅ！！
ねこでえーしゅ！！
5アイテム・100個入
・サイズ約19cm
OP価格29,500円
©PEANUTS CLUB CO.LTD 1994
あっちでガブッ！こっちでガブッ！ オレたちうわさのカブリン族！
GAO'S（ガオーズ）
6アイテム・100個入・サイズ約17cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
企画・製造
総発売元
PEANUTS CLUB
株式会社ピーナッツクラブ
〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 ☎06（789）1133㈹
景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。
関東営業所
東京都新宿区大久保2-1-18 大久保THビル5F
TEL. 03-3203-6108 FAX. 03-3203-7109



カラフルモンスター　72個入 @￥300程度以下



サッカーキャラクターホルダー 120個入 OP価格￥18,000

魅力のアイテムが ずらり勢揃い

- 当社商品は、「送料元払い」です。（一部離島を除く）
- 各種ぬいぐるみ、景品、カプセル等、取り扱っております。

詳しくは「カタログ」をご請求下さい。

- 掲載商品は試作品の為予告なく変更される場合があります。



サッカー人形ホルダー　100個入 OP価格￥13,000





ミニポーチホルダー　120個入 OP価格￥14,400



エスニックアクセサリーセット　100個入 OP価格￥15,500



DXジュエリーセット　100個入 OP価格￥23,500



トム&ジェリーバッジセット　200個入 OP価格￥12,000



ベアーハンガー
100個入 OP価格￥27,000



サッカーグッズセット
100個入 ※OP価格@￥300程度以下

●製造・発売元

BP ㈱ブリッジ企画

〒571 大阪府門真市岸和田804ー1
TEL0720-81-7177㈹ FAX0720-81-7180

お待たせ致しました――。

ネオジオ・ハードキット即納致します。

――皆様のご要望にお応えして、ネオジオ用ソフト各種、NEO25、NEO19に加えてハードキットの販売も開始致しました。

ネオジオ筐体にニュータイプ誕生！



NEO 25

外形寸法:H1,266×W620×D790mm
消費電力:140W定格 AC100V



ハードキット

1本用・JAMMA規格

ネオジオのことなら、当社にお任せ下さい――。

いつかあいつと戦う時がくる。



リース契約も受付中！

素早い情報提供、懇切丁寧なアフターケア、迅速な商品納入で好評を頂き、多数の実績を上げております。

リース契約をお考えのお客様は、お近くの当社営業所までご一報下さい。即日御相談にお伺い致します。

Maruishi
株式会社丸石産業

〒103 東京都中央区日本橋2-10-18
TEL：03-3278-9571 FAX：03-3278-9570

大阪 06-339-5611　湘南 0466-27-8921　北関東 0485-25-7300
兵庫 0795-82-6969　四国 0899-72-7721　東北 022-283-1331

ユニークな商品がどっさり！お手軽プライスで!!



粘着力バツグン **アクロバット玩具セット**

2種 各100個（200個） OP価格￥12,000



リストバンド時計付セット

5柄 100個アソート OP価格￥30,000



目覚まし時計 計算機・タイマー アソートセット

4種 各25個（100個）アソート
OP価格￥25,000



アドレス帳付 マネー計算機 トータルセット

10柄 各10個（100個）アソート
OP価格￥25,000



リリードロップ ポーチセット

2柄 各50個（100個）
OP価格￥300程度以下です



リリードロップ 小銭入れセット

2柄 各50個（100個）
OP価格￥20,000



カラーコレクション
（ガマロ・小銭入れ キーホルダーセット）

5種 各20個（100個）アソート
OP価格￥25,000



パワーストーン ネックレス トータルセット

100個アソート
OP価格￥30,000



アクセサリーセット
（チョーカー・ネックレス ブレスレット・リング）

4種 各25個（100個）アソート
OP価格￥15,000



最高級革製 キーホルダーセット

100個アソート
OP価格￥15,000

バッグ・時計・雑貨 輸入卸商社
株式会社 川粧
神奈川県川崎市中原区上平間1534番地
TEL.044-511-1331㈹ FAX.044-511-1334

振込銀行
第一勧業銀行 武蔵小杉支店
（当）0110073

BAG・タオル等の別注は別途見積り致します。お近くのディストリビューターさんでも取り扱っております。お気軽にお問い合わせ下さい。



品番No.30 サッカーボール㊀ OP価格30,000円（100個入）
〈ぬいぐるみ素材、ボールのデザイン超うけリーグ！〉



品番No.58 カーコロン OP価格29,800円（100個入）



品番No.83 原宿パワーと水晶玉組合せ OP価格 30,000円（100個入）



品番No.45 純金セット（金運のお守り）OP価格22,000円（100個入）



品番No.71 幸運ボトルセット OP価格22,000円（100個入）



品番No.82 水晶玉占い OP価格22,000円（100個入）

星占い おみくじ入り

原宿パワー石

◎元気の出る◎勇気の出る◎恋人に出会う◎受験合格
◎金運◎開運◎交通安全◎お願い叶う
◎それぞれの説明書付・占いおみくじ付

只今絶人気



ツインスイート 75¢使用可 品番No.80 原宿パワー（運占い◉おみくじ入り）OP価格22,000円（100個入）

パワーストーン！パワーグッズ！



品番No.31 サッカーボールキーホルダー
OP価格22,000円（100個入）

〈ぬいぐるみ素材、超うけリーグ！〉



ツインスイート 75¢使用可 品番No.77 弾丸ターゲット OP価格 22,000円（100個入）



ツインスイート 75¢使用可 品番No.36 ジーンズマッチ OP価格 28,000円（100個入）



ツインスイート 75¢使用可 品番No.79 チョーカー OP価格 22,000円（100個入）



ツインスイート 75¢使用可 品番No.17 オープンハート OP価格 22,000円（100個入）



ツインスイート 75¢使用可 品番No.16 すぐれ物セット OP価格 22,000円（100個入）



ツインスイート 75¢使用可 品番No.32 サッカーグッズ OP価格 22,000円（100個入）

寿（国民人気No.1食事）司



ツインスイート 75¢使用可 品番No.46 縫いぐるみ寿司キーホルダー OP価格22,000円（100個入）

ご注文はTEL・FAXにて（送料元払いサービス）

ディストリビュータ貴社取引先に注文されても入荷します。

〒150 東京都渋谷区渋谷1-10-7グローリア宮益坂Ⅲ12F
TEL.03-3400-2601
FAX.03-3400-2603
振込先：富士銀行 原宿支店（普通）1397538 ㈱コモコ
COMOCO 株式会社 コモコ

流行商品発見

両替機／RC-51、RC-52

最新機能満載の環流式高額紙幣両替機



RC-51、52　共通仕様

セレクトボタン／有
寸法／1,600H×550W×400D(mm)
重量／113kg

RC-51

受入金種／
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
払出金種／千円札、百円硬貨
受入貨幣容量／
一万円札300枚、五千円札200枚、
千円札800枚、五百円硬貨400枚
払出貨幣容量／
千円札800枚、百円硬貨4,000枚

RC-52

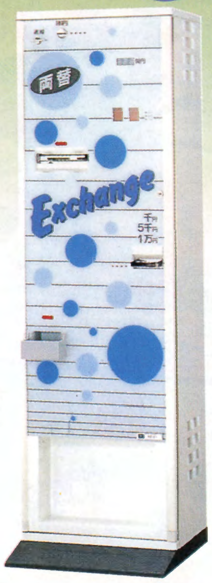
受入金種／一万円札、五千円札、千円札
払出金種／千円札、五百円硬貨、百円硬貨
受入貨幣容量／一万円札300枚、
五千円札200枚、千円札800枚
払出貨幣容量／
千円札800枚、五百円硬貨2,000枚

愉快発見 両替機

今、幕を開ける劇的空間。

両替機／KC-71、KC-72、KC-73

コインから高額紙幣までカバーする豊富なラインナップ



KC-71、72、73　共通仕様

受入金種／
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
払出金種／
71、73 千円札、百円硬貨
72 千円札、五百円硬貨
受入貨幣容量／
一万円札400枚、五千円札300枚
千円札1,200枚、五百円硬貨300枚
72 は五百円硬貨を省く
払出貨幣容量／
71、73 千円札1,600枚、百円硬貨5,000枚
72 千円札1,600枚、五百円硬貨3,000枚
セレクトボタン／72、73 有　71 無
寸法／1,650H×500W×355D(mm)
重量／130kg
72 は五百円硬貨を千円札に逆両替できます。

TOWA トーワジャパンコーナー

クレヨンしんちゃんのドリームBOX



「クレヨンしんちゃん」が占い機で登場!

幅800mm×奥行985mm×
高さ1,900mm
©TAITO CORP.1993
©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日

PACHI PACHI JUMBO

パチパチジャンボ



ビッグスケールの独創マシン!

(専用70φカプセル使用)
W1,200×D900×H1,890(mm)

PACHI PACHI PARADISE

パチパチパラダイス

ビッグな楽しさはそのままのコンパクトサイズです。

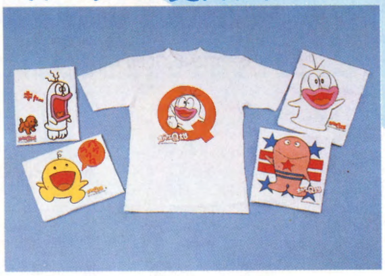
(専用42φカプセル使用)

BANPRESTO バンプレストコーナー

※OP価格@¥300程度以下。

とるとるTシャツ オバケのQ太郎

©藤子・小学館・テレビ朝日



誰もが知ってるオバQ!
デザインも可愛らしく!

電神魔傀 DENSINMAKAI ™



格闘アクションゲームの極限に迫る!!

©BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

占い機コーナー

X-DAY 余命検索サービス ™



驚異の長寿命養成マシン
ついに登場!!

2人対戦可能

●寸法：W640×D745×H1,900(mm)
●重量：120kg
●消費電力：144W　●〒95-4717
©㈱ナムコ

MIDPOINT HOROSCOPE Starlight Fortune

スターライトフォーチュン



信頼性の高い「ミッドポイント占星学」を
採用した新タイプの占いマシン!!

900(W)×1,600(D)×2,200(H)mm 約245kg
AC100V 274W 〒95-3886
©SEGA/ディ・メーレ 1993　㈱セガ・エンタープライゼス

PLANNING & PRESENTATION

私たちジールは、オペレーションビジネスの成功に、情熱をもったお手伝いをしていきたいと考えています。

流行商品発見

オリジナル景品コーナー



シルバーの輝きが魅了する今流行のDX商品。

シルバーピアス&リングセット
(指輪10種×5、1種×10、ピアス4種×10)100個　OP価格 ¥30,000



耳元のアクセントに！新タイプのピアスです。

ビーズシェルピアス
10種100個　OP価格 ¥30,000



人とネコのかわいいイラストが人気の的です。

ウッディーペインティングピアスセット
(ネコ10種×8、人形5種×4)100個　OP価格 ¥25,000



神秘的な新しいデザイン！ファッションに最適。

ウッディーペインティングバレッタ&ピアスセット
(バレッタ8種×5、ピアス12種×5)100個
OP価格 ¥27,000



エスニックなデザインとレザーの渋さが人気。

レザーペインティングピアス、バレッタ、ブレスレットセット
(ピアス11種×5、バレッタ5種×5、ブレスレット4種×5)100個
OP価格 ¥23,000



ビーズネックレス
5種・100本/1セット　OP価格¥23,500

リーフソフトケース仕様(㎜)	
大	タテ110×ヨコ95×厚さ40
小	タテ90×ヨコ80×厚さ30



リーフソフトケース
100枚・1セット　OP価格㊀¥4,500 ㊁¥3,200



ポプリバック
10種・100個/1セット　OP価格¥30,000

●メディア商事コーナー●

レーシングホースシリーズ

あの興奮をもう一度！大人気ダービー馬がキーホルダー付きになって登場！

OP価格¥30,000(100個入) Sサイズ ©AVANTI

●ウイニングチケット ●ビワハヤヒデ ●ライスシャワー ●ユキノビジン ●ベガ ●シンコウラブリイ





ミサンガ
10種・100本/1セット
OP価格¥19,000

ミサンガヘッドバンド
10種・100本/1セット(各種10本入り)
OP価格¥29,000



チェーンベルト&ブローチセット (チェーンベルト 12種×4 ブローチ 13種×4)
100個/1セット　OP価格¥30,000

Zeal 株式会社ジール
〒164 東京都中野区本町1-31-6 マンション中野坂上1103
TEL 03-5351-2470 FAX 03-5351-2471

小さな投資で ビッグなインカム

ALCHOL CHECKER
恋息くん
ラブレス



- ストローを差し込み、息を吹き込むだけで口臭(アルコール臭)がチェックできます。
- 自動販売機(口臭防止ドリンク)付き

アルコールセンサー
アルカン娘



- フィーバーゲーム付き
- 息を吹きかけると、アルコール濃度をキャッチして酔い加減を表示します。
- 濃度に応じてフィーバーゲームが楽しめます。

スイッチがランダムで
光る
素早い反射神経で
押す
8種類の違った声で
叫ぶ



反射神経テスト
タッチでギャー

■仕様
本　体：高さ 420㎜
　　　　幅　 350㎜
　　　　奥行 400㎜
設置台：高さ 820㎜
電　源：100V(50/60Hz)
消費電力：20W

■ゲーム内容
コインを入れると、ボタンスイッチがランダムに光ります。点灯中にボタンを押すと、音が鳴って点数が1点ずつ加算されていきます。(個々のボタンスイッチは、8種類の違った叫び声が出ます。)
1クール50点以上獲得するとそのつど延長されます。(2、3クールに50点以上獲得しても同様です。) ボタンの点灯速度は徐々に早くなっていきますので、反射神経の運動として最適です。

[株]コスモス エンタープライズ
〒166 東京都杉並区高円寺南4-23-8 高南ビル4F
TEL. 03(3312)8231代　FAX. 03(3312)6316
COSMOS ENTERPRISE

海外レポート

Winter Consumer Electronic Show ③

W・CES

日間に亘り、米国ネバダ州ラスベガスは再びインターナシ
ューマ・エレクトロニクス・ショー（WCES）の舞台と
ndustries Association）主催の同展示会は、世界の大手エ
が展示する多数の新製品を、来場者がじかに検討する機会
ガや任天堂が印象的なディスプレイを見せたテレビゲーム
ョンの1つであった。3DOやアタリが自社の新しいハー
分野はさらに一段成長する兆しが伺える。カラオケセクタ
品は未だに注目はされているものの、永久的な過度期の状





↑ 景気低迷が続く中、第49回W・CESは出展スペース・入場者数ともに昨年を上回る大規模なショーとなった

今年の1月6日〜9日の4
ョナル・ウィンター・コン
なった。EIA (Electronic
レクトロニクス・メーカー
を提供する場となった。セ
も勿論、メインアトラクシ
ドウェアを出すなど、この
ーに関しては、カラオケ製
態に陥ったかのようだった

低迷期とは言え、ホームゲーム・カラオケともに見通しは楽観的

恒

例となったラスベガスのラスベガス・コンベンションセンターで開催された同ショーは、67年に初めて組織されて以来、今年で49回目を迎える。今年は国内外から1650以上の出展社が集い、出展スペースも100万平方フィートを超え、入場者総数も前年比で1万人以上も多い9万人を数えるなど、昨年よりさらに拡大した大規模なショーとなった。CES発行の新聞「トゥワイス・デイリー」によれば、3日目の入場者数が記録を更新したとのことだ。

例年通り、CESは主催団体であるEIAのゲーリー・シャピロ副会長のスピーチで開幕。スピーチの中でシャピロ氏は、エレクトロニクス業界が米国文部省と協力し、エレクトロニクス関係の技術者を目指す学生向けに「技術の国家基準」を設定したいとの希望を表明した。また、輸出入規制やHDTV技術など、家電業界内の諸問題についても触れた。今回のショーの基調講演は、AT&Tの取締役副社長、ロバート・キャブナー氏が行なった。キャブナー氏は、AT&Tがエレクトロニクス業界全体の双方向マルチメディア機器の開発に関心があることを詳しく述べた。

今年のCESショーも、勿論、消費者市場向けに設計/製造されたあらゆるエレクトロニック製品のオンパレードだった。出展製品は、カーオーディオから、デザイナーズブランドの電話器、コンピュータ・オンライン・サービス用の無料イントロパックまで、実に多岐に亘る。特に留意したいのは、アップル・コンピュータだ。同社の「ニュートン・パーソナル・デジタル・アシスタント」(PDA)の試作品は前評判も高く、昨年のW・CESで鳴り物入りで初公開された。他社も同時期にPDAを開発していたのだが、アップル社が公開前からの好評判で他社を殆ど寄せ付けなかった。だがやがて、ニュートンが小売店から発売されるようになると、手書きの認識力が劣っていたり、辞書スペースも限られ、バッテリーの寿命も短いなどはっきりとした欠陥も見られ、期待した程ではなかったという反応が一般的だった。ニュートンにはモデム用の通信ポートがないこともマイナス要因として受けとめられた(消費者がPDAを購入しないのは、アップル製品が出るのを待っているからだとアップルの競合他社は考えていたので、ニュートンのPRにはすっかり騙された感があった)。だが、今年度のW・CESまでに、アップル社はニュートンの機能を大幅にグレードアップしたと発表するとともに、ニュートンのユーザー向けに、アップルの従来型コンピュータと通信可能なソフトも増やした。アップルのスポークスマンはPDAの将来性を確認し、「どんな新製品でも初代は荒削りなものだが、94年は順調に進んでおり、2世代目のニュートンが間もなく登場する」と述べた。

昨年の3DOやアップルのような大々的なPRやキャンペーンと比較して、今年は特に大きな関心を呼んだ純粋な新製品というのは殆ど見当たらなかったものの、W・CESのムードや雰囲気は昨年のサマーCES(S・CES)の上昇傾向をそのまま受け継いでいた。コンピュータハードや周辺機器を扱うある出展社の話では、「昨年は多数の新製品が展示されていたが、経済がリセッションで停滞・苦境に陥っていたため、楽観的な希望は感じられなかった。今年は、昨年以降に登場した製品を消費者に紹介するだけでなく、昨年登場した製品についてもさらに販売を拡大したいという気持ちが窺えた。今後1年で景気が回復することに期待





↓ ゲーム業界の方向性に大きく影響を与えた3DOブース







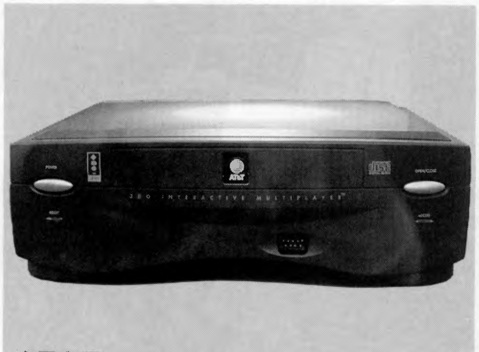
昨夏CESで初登場したAT&Tの「エッジ16」。米国大手電気信通会社の当業界への参入でホーム市場は益々複雑化する ↑ →

しているので、拡販は実現可能だと思う。今年のS・CESまでにはもっとはっきりするだろう」とのこと。

こうした見方は、会場全体でほぼ共通し、特にテレビゲームとカラオケ業界に顕著だった。成長を続ける家庭用テレビゲーム分野でのマーケットシェアを巡る執拗な戦いは、昨年の夏以来、過酷さを増している。つい数カ月前までは、家庭用テレビゲーム市場戦線は、セガと任天堂との間にくっきりと引かれていた。この2社の周りに、全てではないにしても、殆どの家庭用テレビゲームに関するアクションが見られた。両社が自社のハードウェアを製造し、一部は社内でのソフトに支えられながら、残りはサードパーティーが委託生産で供給。結果として、戦いはセガの8ビット「ゲームギア」と16ビット「ジェネシス」対する任天堂の8ビット「ゲームボーイ」と「NES」、16ビット「スーパーNES」という図式に凝縮された。

だが、今やそれ程単純ではなくなった。昨年の夏以降、エレクトロニクス業界では、「ビッグ2」から離れ、独自のハードをつくる企業が増えてきた。昨年のW・CESでは、カリフォルニア州レッドウッド・シティを本拠地とする3DOという比較的小規模の会社が、データ圧縮が可能な〝ニュー・テクノロジー〟を採用、同社のプレスリリースが示すところの「ビデオエンターテイメント技術の新しい規格」を目指した。当初、業界の多くは3DOのニュー・テクノロジーに一瞥を与えただけで、3DOの先手作戦は、――昨年のW・CESで先行メーカーが使った言葉を借りれば――「バランスを欠いた横柄な興行手腕」としか見なされなかった。昨年の3DOのブースは大勢の人々を引き付けはしたが、プレゼンテーションは実体を伴わなかった。だが、S・CESから状況が変化、3DOはショーの話題の中心となった。この間、同社は株式公開（株式市場からかなり注目された）を果たした。サードパーティーのメーカーリストはかなり立派なもので、3DO規格の背後に大手企業3社が名を連ねた。同社を否定する声はまだ聞こえてきたが、ブースは絶えず賑わいを見せていた。

3DO社は昨年のW・CESで得た勢いを今年のW・CESでも持続。実際、その勢いは爆発的だったと言える。最近の技術的躍進に加え、3DO社は、技術ライセンスを供与したAT&T、松下電器、サンヨーの3社のハードも出展した（まだ公には発表されていないが、現在もう1社がハードシステム



AT&T



松下電器



サンヨー

大手数社から3DO 規格を使ったマルチメディア機器が開発されている



3DOブース。今回は43タイトルを展示したが、その他200近いタイトルも現在開発中だ

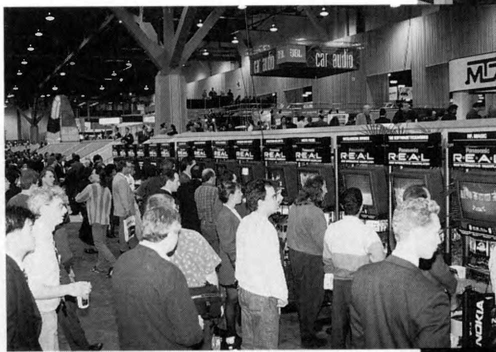


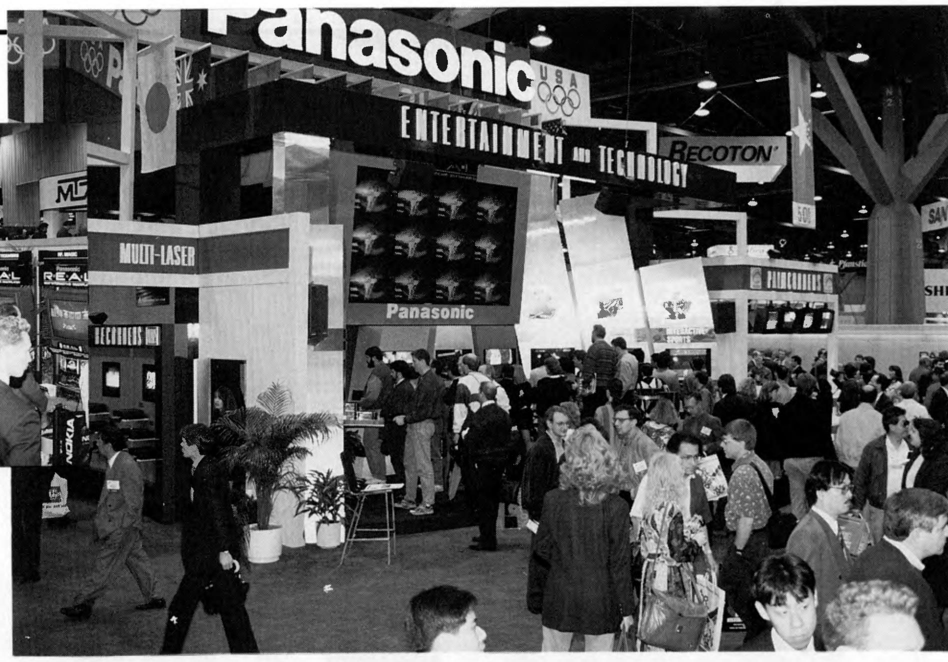
の製造で３ＤＯ社と最終的な交渉段階にあり、全部で４社が３ＤＯ規格を使用することになる)。同社はハードの他にも、現在発売中のソフトや開発中のソフトを展示した。同社の代表の話では、ショーには43タイトルが出展され、さらに２００タイトルが開発中で、その内１００タイトル強が94年度末までに投入される予定だと言う。だが、同社にも問題がない訳ではない。同社が昨年当初に予定していた程にはシステムの技術が向上していないという、業界や主流のマスコミの批判に対し、同社のマーケティング担当取締役であるジャネット・ストラウス女史はインタビューの中で、昨年発売予定の20タイトルの内、19タイトルが予定通り発売され、W・CESにも出展されたと応酬。さらに、ストラウス女史は３ＤＯのメイン出資企業の１つである複合企業の松下グループが、国内市場の経済状態悪化にも拘らず、３ＤＯに対する支援を継続する旨を強調した。

「松下は我々を、全く新しい未開拓市場に参入する絶好のチャンスだと捉えている」とストラウス女史。業界に詳しい一部のアナリストは、最近明らかになった松下の経済状態悪化の問題により、３ＤＯとの提携を再考するのではと懸念しているが、今までのところは2社間の関係に影響はなさそうだ。

64ビット双方向マルチメディア登場。ビデオゲーム戦争に拍車

94年は家庭用テレビゲーム業界にとって画期的な年になると予想されている通り、舞台に登場してきたのは３ＤＯだけではない。アタリ・コーポレーション(業務用テレビゲームメーカーのアタリ・ゲームズとは別会社)も、自社の家庭用テレビゲーム機の新製品、「ジャガー」を公開した。同製品は世界初の64ビット・インタラクティブ・マルチメディア・ホームエン





松下は「REAL」を展示した



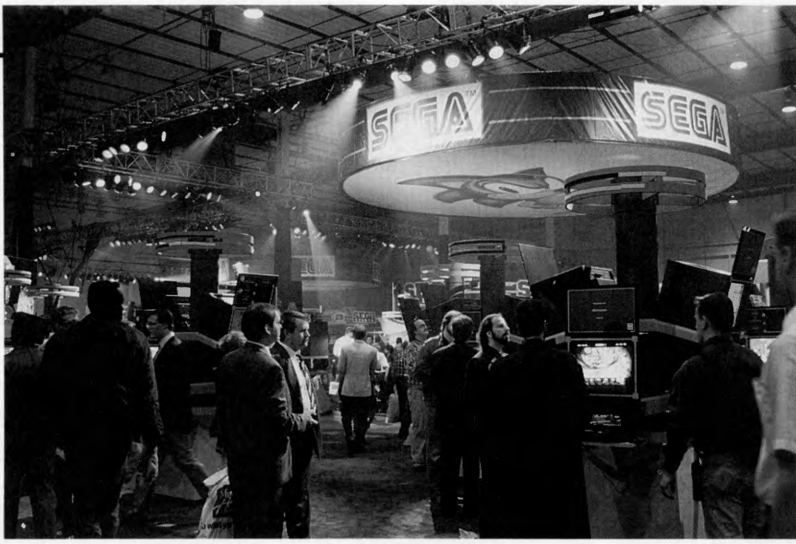
業界で最もホットな分野とされるバーチャルリアリティーでは、フォートなど数社が製品を展示した



アタリ・コーポレーションからは64ビットマルチメディア機器「ジャガー」が展示され、多くの来場者の関心を集めた

ターテイメント・システムと銘打たれ、既に36のソフト会社とサードパーティーのライセンス契約を結んでおり、その多くはセガや任天堂と並行契約を交わしている企業だ。ショーに先駆け、ジャガーはニューヨークとサンフランシスコでテスト販売され、4種類のソフトも同時発売、アタリではさらに「多数」のソフトが開発の最終段階にあるとしている。生産の問題も取り沙汰されたが、ロバート・G・ブロウディ氏はジャガーを「94年に北米市場に投入する準備は整っている」と語っている。同社はジャガーの処理速度が3DO規格の機器を含めた既存システムの100倍だという。3DOはレンダリング（画像生成）能力が毎秒600万ピクセルと宣伝し、スーパーNES／ジェネシスが100万ピクセルであるのに対し、アタリが配布したパンフレットでは、ジャガーは毎秒8億5000万ピクセルのレンダリング能力があるとしている。アタリも3DOも数字を並べて他社より優れていることを主張はできるが、アタリの製品がより優っている点は、まず消費者の目が向かう値札だ。3DO規格のユニットが700ドル台であるのに対し、アタリのシステムは小売価格250ドルで購入できる。本稿執筆時点（1月中旬）での米国の景気回復がまだ微妙であることを考慮すれば、アタリの価格効果が、新たに始まったテレビゲーム戦争を左右する大切な要因になるかも知れない。

　これで終わりではない。事態をさらに複雑にしているのがAT&Tだ。この巨大な米国電気通信企業がハードウェアのメーカーとして3DOシステムに大きく関与し、他の分野でも投資を決定、昨夏シカゴで初めて発表された「エッジ16」が今回、製品としてラスベガスで公開された。同機はセガのジェネシスのカートリッジ・スロットに挿入する周辺機器で、これにより2人以上のプレイヤーが各家庭から通常の電話回線を使ってゲーム対戦ができる。他に特別な機器は必要ない。例えば、セガジェネシスとエッジ16の両方を所





↑ 家庭用市場に一層注力するセガは多数の製品を
← 出展し、任天堂や新たなライバルに対抗する

有するプレイヤーAが、やはりこの2つを持つプレイヤーBに連絡する。2人は次に、プレイのためゲーム機を電話の差込み口に接続する。選定されたゲームは、両プレイヤーがたとえどんな遠くに離れていようとも、接続されている限り、各家庭に同時にディスプレイされる。AT&Tの代表によれば、唯一の障害は、例えばホノルルとマイアミ間など、長距離で長時間プレイした場合、プレイをスタートさせた側の電話料金が通常の料金よりかなり高額になるとのこと。未成年者のいる家庭に対して「ロックアウト」機能を持たせる計画があるかどうかについてはAT&Tではコメントしていない。

セガ32ビット機「サターン」対任天堂64ビット機「プロジェクトリアリティー」

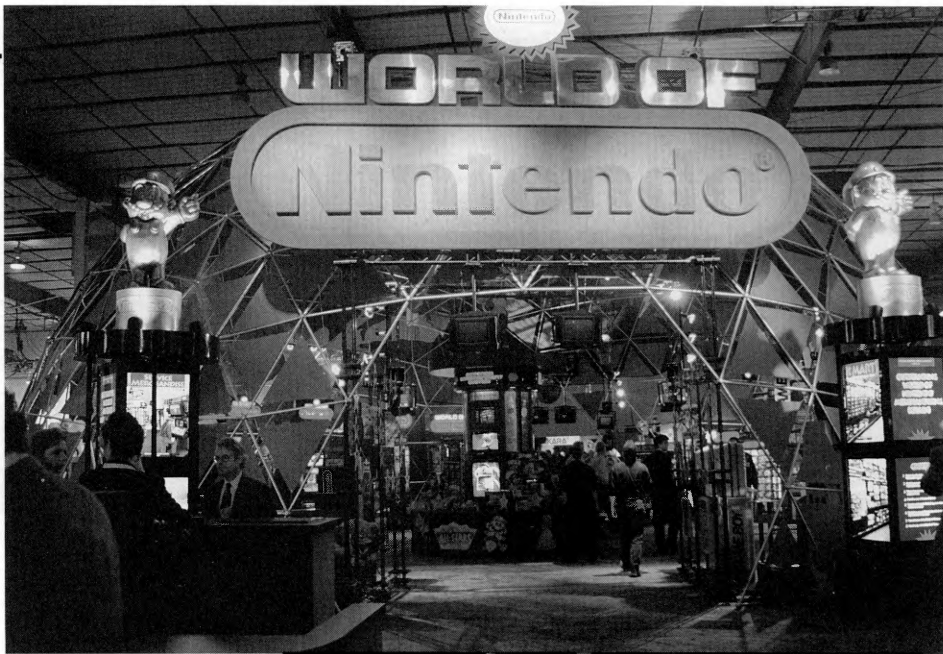
そうしている間にも、過去6年間行なわれてきたように、セガと任天堂との戦いは続いている。昨年のW・CESでは、任天堂が自社製品展示のための仮設ビルを設けたが、今年は両社とも、多数のサードパーティのソフト会社とともに同じパビリオンに収まっていた。会期中、セガの役員にインタビューする機会は得られなかったが、プレス・リリースによると、94年の上半期には米国市場向けに12回を下らぬ大々的なキャンペーンを行なうらしい。家庭用テレビゲーム市場の競争が激化しているので、通期ではさらに多くのキャンペーンが繰り広げられると言っても差し支えないだろう。セガはディスプレイの1つとして、大型スクリーンを使用し、ビデオ録画による同社の新システム「サターン」をプロモーションしていた。32ビットの同機が既存市場にある同社の何れのゲーム機よりパワフルだということを前面に押し出し、今年後半の発売を予定した事前のPRに余念がない。サターンは今後数年かけて、徐々に同社の最重要商品となるだろう。

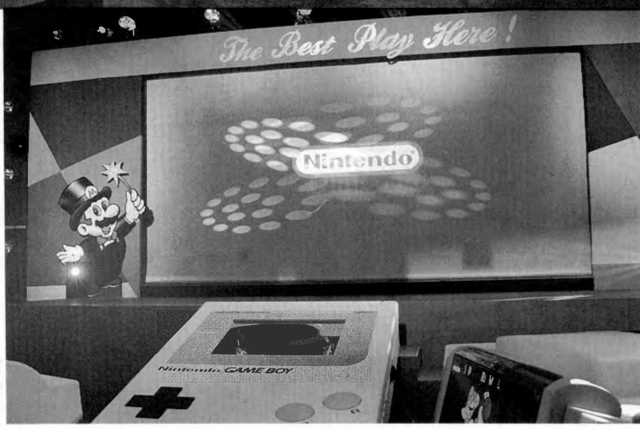
ハイテクの領域では、セガはさらに、ジェネシスCDXマルチメディア・CD−ROMエンターテイメントシステムを改良しており、16ビットカートリッジとCD−ROMが一体となった初のマルチメディア・ゲームシステムと位置付けている。ジェネシスCDXは既に５００タイトルに近いソフトライブラリーを誇り、3月に約４００ドルで売り出される。セガでは、これに甘んずることなく、ジェネシス向けのバーチャルリアリティー（VR）周辺機器も開発した。「セガVR」という単純な名称のシステムは、現在大型アーケードゲームで使用されている装置と似通ったフルカラーのヘッド・マウント方式を採用、価格を２５０ドル以下に抑えて94年度の第三・四半期に市場に投入される予定だ。当初は93年秋の発売予定だったのが、色々な理由で遅れている。

ジェネシス自体は今でもセガの主力商品で、同システム向けに今年は、自



社もしくはサードパーティを通しておよそ100タイトル以上のソフトを供給する予定だ。94年の新ゲームとしては、「ヘッジホッグ」シリーズ最後(?)となる「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」、新技術「セガ・バーチャ・プロセッサー」チップを搭載したアーケードヒットのドライブゲームを家庭用に移植した「バーチャ・レーシング」、プレイヤーが西暦2053年の「シャドーランナー」となる「シャドーラン」、プレイヤーにプロの(アメリカン)フットボールゲームを体験させてくれる「NFLフットボール94スターリング・ジョー・モンタナ」、そして人気のSFテレビ番組をテーマとしたアクションRPGゲーム「スタートレック:ザ・ネクスト・ジェネレーション」などがある。





昨年、業務用市場から撤退した任天堂は復帰をかけて64ビットシステム「プロジェクト・リアリティー」を開発 ↑→

任天堂の方は、ショー的な部分とR&Dを強調していたようだ。任天堂のディスプレイは従来通りの「ワールド・オブ・ニンテンドウ」での出展の中に、かなりの数のサードパーティを取り込んでいた。ディスプレイ全体が薄暗いのは、壁ぎわのステージを際立たせるためで、パステルカラーのライトが絶えず照らされていた。「ここでベストなプレイを」というテーマを中心に、ほぼ1時間毎にショーが行なわれ、数人の若い女性がコーラスラインのコスチュームを身に纏って登場、それぞれがスーパーNESシステムのハンドヘルド周辺機器「スーパー・シュータ」を手にしている。録音された「マリオネット」の曲に合わせて、ステージでは任天堂ゲームが如何に楽しいかを歌と踊りで表現してみせる。ステージ脇の静かなセッティングの中には、任天堂の嬰児とも言える最新兵器「プロジェクト・リアリティー」が目に入る。カリフォルニア州のコンピュータ・グラフィックス会社、シリコン・グラフィックスとの協力で開発されたインタラクティブ・マルチメディア機の64ビットシステム、「プロジェクト・リアリティー」が開発されるのは、任天堂が94年に業務用にカムバックするためだ。同機の家庭用デビューは95年と予定されているが、同社にとっては当面、アーケードでのプレゼンテーションが重要だ。「家庭用と業務用の両方でテレビゲーム業界の新しい規格をつくりたい」と任天堂のスポークスマン、ジュネビーブ・シルバーマン氏は語る。同製品のリリースは今年度後半に予定されている。

その間にも、任天堂は93年8月に初公開された同社の「ゲートウェイ・システム」の作業も進めてきた。パートナーのバージニア航空、中華航空、ノースウェスト航空と共同開発された同システムは、2000万人もの旅行者にマルチメディア・エンターテイメントを提供する。任天堂の16ビットスーパーNES機の改良型バージョンとしてのゲートウェイは航空機、クルーザー、ホテルなどでのインタラクティブ・マルチメディア・プラットフォームとして使用できるよう設計されたコンピュータだ。ゲームやエンターテイメントの他にも、ゲートウェイは近い将来テレフォンショッピング情報や航空機の利用者向けに、ゲートや手荷物の情報をディスプレイできる機能を加える。同システムはこれまでに10機に設置され、今後各航空会社は、毎月3機の割合で設置を増やす予定だ。詳細

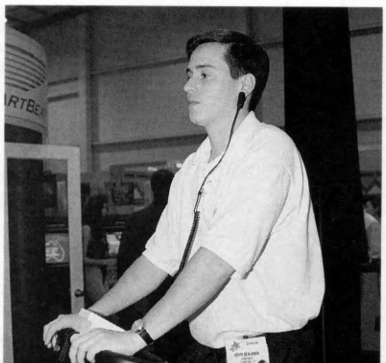
はまだ不明だが、さらに3社の航空会社が94年にゲートウェイ・システム設置を取り決めると予想される。さらにはオランダのアメリカ・クルーズ・シップでも10隻のクルーザーをオンライン化する。ホテルルームでのゲートウェイ・システムのベータ検査も終了したので、94年末までには、シェラトン・エンバシー・スイート、ベスト・ウェスターン、クラリオン・プラザなどのホテルの15万室にこのシステムが設置される。

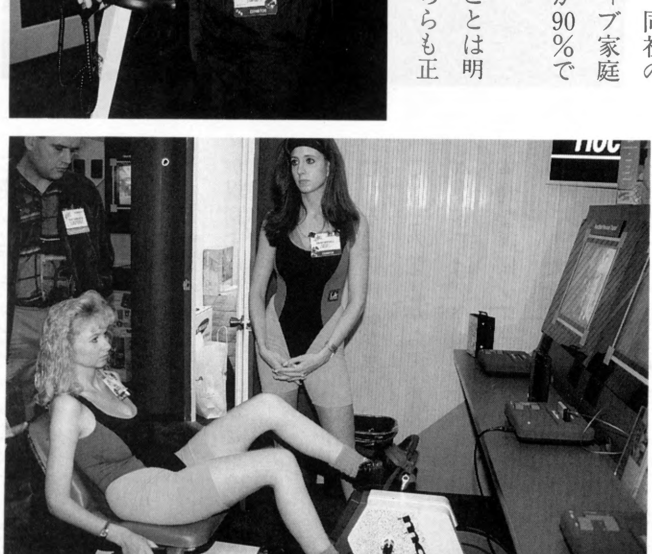
家庭用テレビゲーム市場に任天堂が投入するのは、同社の次世代FXグラフィックスチップ搭載の「スタント・レースFX」（94年3月発売予定）、スーパーNES向け最新「エデュテイメント」ソフトの「サウンド・ファンタジー」（94年5月発売予定）、任天堂キャラクターの1つ、カービィと一緒にプレイヤーがパフボールを投げたり、パットしたりする「カービィズ・ティーショット」（発売時期は未発表）など。その他、昔のゲームからはビデオゲームの原点とも言える最も人気のあったキャラクター、「ドンキーコング」を復活させ、「ドンキーコング'94」を出展した。これは、クラシックな「困っているお姫様を救え」タイプのゲームで、前作より日に焼けたドンキーコングが、初めは眠りについているが、マリオが身を守ろうとするにつれて機敏になる。同ゲームの発売日はまだ発表されていないが、ゲームボーイ専用として販売される。

ホーム市場は錐揉み状態

家庭用テレビゲーム分野での戦いの副作用としては、関係各社が配布するプレスリリースやPRでの不協和音が増大していることで、今年はさらにその度合を深めている。どの数字を信じるかによって、セガはテレビゲーム業界のリーダーだとも、危機的に後退しているとも取れるし、任天堂の業績についても同じ状況だ。事実に対する各社の解釈はまちまちで、W・CES向けの宣伝資料の大部分を、各社はこうした統計に依存している。今年は、これまで以上に様々な数字や統計が行き交っており、まるでウィンブルドンのセンターコートのテニスボールのようだ。任天堂とセガのマーケットシェアでの争いが滑稽にも映るのは、双方がTRSTSマーケット・リサーチャーズという調査会社が行なった調査結果を採用しているためだ。リサーチの内容は同じであるにも拘らず、それぞれが全く異なった解釈と全く異なった結論を導き出している。セガによれば、今後1年で同社が獲得する家庭用ゲームのマーケットシェアはおよそ54％となり、残りの46％が「競合他社」（任天堂と解される）だという結果を出している。ところが任天堂は、93年度の調査結果は、8ビット／16ビットの両市場を合わせた同社のシェアは63％で、セガ（任天堂ははっきりセガと明示している）は35％にすぎないことを証明していると主張する。同時にセガは、テレビゲーム市場での同社のシェアは57％であると公言した。とどめを刺そうと、双方はCD－ROM市場の数字もいじり、セガは参照文献が不明なプレスリリースの中で、同社のCD－ROMとインタラクティブ家庭用テレビゲーム販売のシェアが90％であると主張している。

こうした数字が正確でないことは明らかだし、売上げの数字はどちらも正確ではないのではと考える人も多い。あるW・CESの参加者が述べたように、「世界中のベルを鳴らして製品のPRに励んでも、ある製品を買う人もいれば、別の製品を買う人もいるという事実は変わらない」のだ。どちらがリードしているかという争いを後目に、家庭用テレビゲーム市場は新たな競争に突入している。アタリでさえ、自社のジャガーシステムを3DO、スーパーNES、ジェネシスの隣に並べるパンフレットを配布して競争に食い込もうとしている。比較のカテゴリーは各ゲーム機のプロセッサの数だ。ジャガーは（当然のことながら）CPU、D





SP、オブジェクト・プロセッサ、MC68000、そしてブリッター・プロセッサという奇妙な名前の計5つで他社製品に勝っている。アタリの情報では、ブリッター・プロセッサを搭載しているのはジャガーだけだというが、よく見るとブリッター・チップは事実上オンスクリーン画像の処理を助けるグラフィックス・アクセレーターだ。



↑ナムコもブースを構えドライビングゲームなどをディスプレイした

バイオレンスに蓋を

最近業界に起きている種々の問題がW・CESでも取り上げられたが、その中でもテレビゲームの総体的な評価システムと、大量販売に対するより厳しい管理を政府に要求する声が高まっていることにスポットが当てられた。昨年亡くなった数人の児童の死が、テレビゲームのやり過ぎと関係があると言われ、主として映画やテレビだが、ビデオゲームを含む視覚的メディアに於けるバイオレンス(暴力性)が観客やプレイヤーに何らかの影響を及ぼすのではとの懸念が増大した。そして業界アナリストの多くが、どのゲームを子供にプレイさせるかに関して、両親はもっと積極的に選択に関与すべきだと提案している。こうした問題は昨年来勢いを増し、W・CESで頂点に達した。テレビゲームに対するある種の規制への要求は93年が過ぎるとともに高まり、12月にはテレビゲーム業界に対し、自発的にある種の評価システムをつくるか、そうでなければ政府が規制するかのどちらかという通牒をつきつけられる形となった。二者択一を余儀なくされ、またテレビゲームに対する連邦規制がまずいものになるのではとの懸念から、家庭用テレビゲーム業界では、今後1年6カ月以内に総体的な評価システムを開発することを目的とした会議をシリーズで開催することで対応。セガは実際、自社ゲームの評価システムを始め、ゲーム採点のためのテレビゲーム評価委員会(VRG)と呼ばれる組織をつくった。セガや同社のサードパーティが製作した各ゲームは評価システムの対象となり、VRGが設定した3つのカテゴリーの何れかに分類される。ジェネラル・オーディエンス(一般聴衆)を指すGAはあらゆる年齢層に適したゲームである。プレイが親の判断に任せられるゲームはMA—13。17歳以下の未成年者には適さないゲームカテゴリーはMA—17。この評価システムの各レベルの基準は明確だ。GAのゲームはストーリーが非常に理解しやすく、キャラクターも現在子供達に人気があるものだ。





アミューズメント業界からは多数のゲーム機器が出展され、「不況に強いアミューズメント業界」の威力を見せつけた→

MAのゲームは殆どが10代向きで、小さい子供達にはついていけないような状況設定、言葉使い、テーマが盛り込まれ、ストーリーやキャラクターもより複雑である。セガの管理下にある格闘ゲームは全てこのカテゴリーに入る。MA—17のゲームはより高度な技が必要で、他のカテゴリーより複雑なストーリーだ。こうしたゲームには「冷静な判断」を必要とする複雑な状況が取り込まれ、成人だけに相応しいリアリズムを生み出すためのトゥルービデオシステム（セガ製）も利用できる。セガの現在の評価システムは、テレビゲーム採点の問題に対する仮の解決策で、業界全体の評価システムが進展すれば、その方向に移行する。

任天堂はテレビゲーム評価のはっきりとしたシステムを設定してはいないが、自社やサードパーティーが製作するゲームはどうあるべきかについては厳しいガイドラインを設けている。こうした規準は任天堂が発行するパンフレット、「両親へのヒント：子供とテレビゲーム」の中で概説され、性に対するあからさまな描写や性を暗示させる描写、性差別の言葉使いや表現、見境いのない暴力行為、死、違法薬物、アルコールの使用、人種、政治的なスローガン、メッセージをグラフィックスで表現することなどに対し自己規制を課している。

セガの評価システムはテレビゲームの購入者を対象にしているが、任天堂の場合、親をターゲットにしている。「モータルコンバット」などのゲームに見られるデジタイズ画像により、業務用ゲーム機や家庭用ゲーム機に動画が取り込まれて以来、プレイヤーが敵に負わせる身体的損傷や、死の表現のリアルさに激しい反発がある。

12月の議会公聴会では、テレビゲーム業界から数名の代表が、２つの小委員会の合同ミーティングで、ゲームの暴力性が及ぼす影響について証言した（本誌２月号・海外情報２０６頁参照）。テレビゲームの中で暴力を使用する際にチェックが必要であることは大筋で合意されたが、侮りがたい厳然とした矛盾がここにある。親は家庭でもアーケードでも、テレビゲームのグラフィックスレベルが向上することに反対しているが、18歳以下のプレイヤーの相当数がこうしたゲームを頻繁にプレイしている上に、家庭用としても購入している。テレビゲームを評価することが回答ではないとさえ言う者もいる。身元を明かさないことを条件としてロサンゼルスのあるゲームバイヤーが話してくれた。

「評価システムは何であれ、百害あって一利なしだ。子供は好奇心が強いのが当り前で、以前は欲しいと思わなかった物が手の届かない所へ置かれるとますます欲しくなる。映画を例に取ると、子供が一般向きより成人向き映画を見たいと思うのは禁止されているから。ゲームにも評価をつけて『これは見てはダメ。自分で判断できないのだから親を信じなさい。見たくないんだから、見たってしょうがない』と言うのだろうか。子供に決めさせれば良いと思う」。

W・CESを訪れていたラスベガスのあるアーケードオペレーターは、子供達には暴力的なゲームはプレイさせたくないとしながらも、自分のビジネスも心配しなければならないと語る。結果、ゲーム規制対インカムの問題だ。このオペレーターは「ほら、子供はそのゲームをプレイしているし、買ってもいるし、お金も使っている。以上」と要約している。

閉じたドアの向こうで何が決定されようとも、テレビゲーム業界は前向きで、活発な94年を迎えたことに間違いない。ソフト、ハードのメーカーの多くが、今年は「カートリッジゲームの年」と言い、１１２百万個の売上数を見込んでいる。中でもハードの舞台で





↑ 任天堂ブースでは１時間毎にショーを実施、会場に一層活気を与えた



特殊メイクや着ぐるみもプロモーションには必須



は3DOに加えて、パナソニックやAT&Tが成長してくるにつれ、長年保たれていたバランスに変化が起きるだろう。しかし、競争によってハード／ソフトのメーカーはコンシューマのニーズに敏感になり、クリエイティブにならなければならず、従って最終的な勝利はコンシューマのものとなるだろう。

間隙を見い出したカラオケ市場
スローペースだが好調に推移

ラスベガス・コンベンションセンターの巨大なホールを歩いていると、おびただしい数の小物や機器類に圧倒される。コンシューマ・エレクトロニクスの世界へようこそだ。CESショーに特徴的なビーとかブーンとかいう電子音や、けたたましい騒音の中で、カラオケはコーナー付近に設置され、比較的おとなしく、気付かれるのを待っているかのようだった。カラオケをメインとして、またサイド製品として出展しているブースは、カラオケ以外の製品を出展しているブース同様、表面的には賑やかだ。だが、大々的なイベントの中では、カラオケはW・CESの報道室のレーダースクリーンで辛うじて捉えられる映像のようなものにすぎない。従って、カーオーディオやホームセキュリティシステム、ホームビデオ、そしてこうした領域をカバーする業界誌でさえ、にぎにぎしさ（ある場合には文字通りの騒音）を伴うが、カラオケの喧噪との間には違いがあることに気付かざるを得ない。

カラオケのエンターテイメントとしての認識や有効性の度合に成長が見られなかったと言っているのではない。事実はその逆であり、成長し続けてきた。CESでのプレゼンテーションに関する限りでは、米国市場でのカラオケは全体として心地良いくぼみにはまったかのようだ。2年前に「カラオケをどう思うか」と尋ねたら、「何だって？」という回答が返ってきただろう。昨年、同じ質問をしたなら、大部分の人々の間にはカラオケに対する認識が定着し、それも殆どが好意的なものだっただろう。今年、科学的な調査ではないがW・CESの来場者に同じ質問を投げかけると、想像できる限りの実にありとあらゆる答えが返ってきた。大部分の人はカラオケを知っていたが、定期的に行く人は非常に少なかった。カラオケを歌ったことがある人の殆どは「妻／夫や親戚がやりたいと言ったから」で、「まるくおさめるため」だったと回答。ミズーリ州コロンビア出身のある人が「自分も友達もビールをたくさん飲んで、それから歌えばベストだ」と非常に率直に述べていたが、殆どが同じ様な感想だった。

従って今後のカラオケの課題は、現在ビデオやオーディオシステムで大勢の人々が楽しんでいるように、カラオケを主流のエンターテイメント媒体として提供することだ。そしてアクションを起すのは今がベストだ。インタラクティブメディアの台頭により（少な

くともそういう風に言われている)、思うにカラオケも、インタラクティブエンターテイメントの新形式として、今までにはない新しいアングルからマーケティングできる。カラオケが成長しているのは疑いないが、そのスピードはどうだろう。潜在力を充分引き出しているだろうか。米国にお目見えして3年以上にもなるし、最初に兆しの見えた持続力は今でも健在だし、将来性を有望視させる兆候も見える。だが、問題はこの将来性を実現できるかどうかだ。プラスの兆候もあればマイナスもある。

昨年、カラオケ専門の刊行物は、殆どが地方中心ではあるが、種類が増えた。「カリフォルニア・カラオケ・シーン」(ロサンゼルス地区が中心)、「カラオケUSA」(サンフランシスコ・ベイエリア)、「ザ・インターナショナル・カラオケ・インテリジェンサー」(太平洋北西部)を始め、同種の雑誌やニューズレター、及び「カラオケ：ザ・バイブル」なる本も出されている。また、特にウェスト・コーストやハワイで、カラオケナイトなどのイベントや、カラオケ専門のロケーション数も増えている。一方、先程の率直な発言のように、大多数の人(米国では)は、まず自我をなくした精神状態にしなければ、見知らぬ人の前で歌うというアイディアをあまり心地よいとは感じていない。



↑中小ソフト会社は会場から離れた場所に展示スペースが
↓設けられた



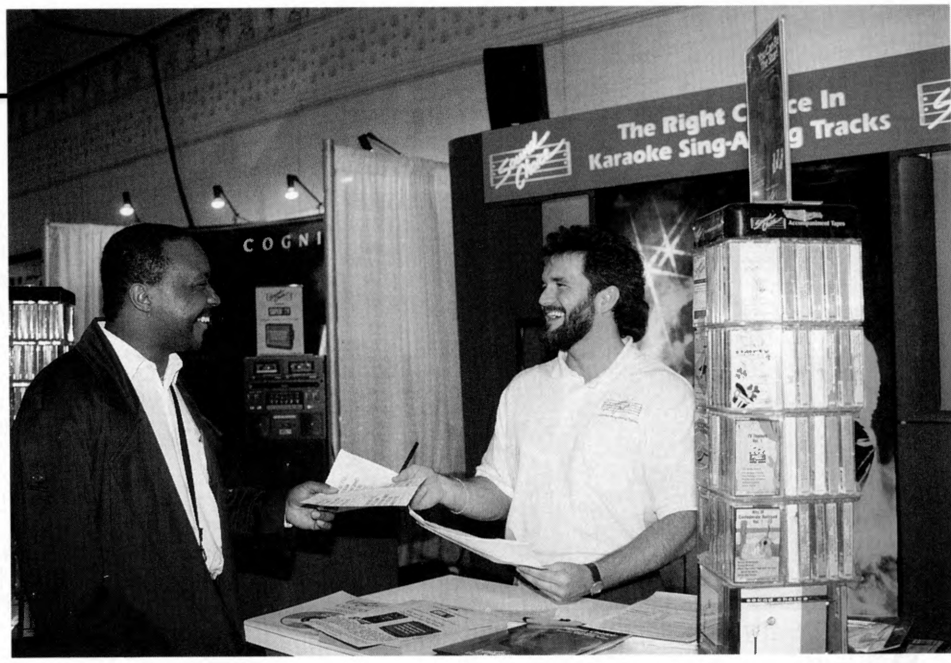
94年は「主たるエンターテイメントとしての定着」を図る

来たる94年は、カラオケにとっては実に試練の年だというのはカリフォルニア州に本部を置くカラオケ・インターナショナル・シングーアロング・アソシエーション(KISA)のロン・アルノネ会長だ。

「カラオケについては分かってもらったが、今度はカラオケに参加してもらわなければならない」と、同氏は言う。同協会は今年も、W・CESの出版物セクションにブースを構え、カラオケ業界の内外から、少ないながらも関心を持つ人々を着実に引き付けていた。昨年のW・CESでは、具体的なゴールと市場での明確な目的を持ち、焦点を定めた形でカラオケをアピールし、92年シカゴでのS・CESの「カフェ・カラオケ」のようなばらばらで雑然としたプレゼンテーションとはまるで違い、関係者には大歓迎できる変化が見られた。しかし、昨年のS・CESでは、組織だったプレゼンテーションは見られず、今年のW・CESでも、1年前の焦点を絞った出展が行なわれるのはすぐには無理だという印象を与えた。

カラオケが水中で死んでしまったと言っているのではない。カラオケのハードとソフトの大手メーカーは全社出展していたし、加えてカラオケとは直接関係ないながらも、マイク、スピーカー、ミキシング・ボードなど、カラオケシステムの周辺機器メーカーの出展もあった。BMB日光堂は、昨年のW・CESと同じような設計の軽快なブースを構え、パステルカラーのライトに照らされた小さなステージを設け、





ペースはゆっくりだが着実に浸透し第1ステップを通過したカラオケ。次は主たるエンターテインメントとしてのカラオケを定着させ、ユーザーの拡大を図ることが望まれる

最新のカラオケヒット曲を演奏するビデオモニターを設置した。余興として、歌う腹話術師が「カラオケ好き」の相棒のパフォーマンスを披露していた。

カラオケビジネスを牽引しているもう1社、パイオニアは、カラオケがブースに占めるスペースをここ数年縮小している。92年のS・CESでのディスプレイがピークだったようで、カラオケがブースのかなりの部分を占めていた。同社の米国事務所の組織変更により、昨年夏のショーには出展しなかった（社名がパイオニア・ニューメディア・テクノロジーズに変更したのもその一環）のも、カラオケの曲がり角を招いたのかも知れない。と言うのも今年のW・CESでのパイオニアのカラオケスペースはほんの断片程度で、僅か1台がディスプレイされただけだった。パイオニアがカラオケから撤退したというのではないが、以前程カラオケに注力していないようだ。会期中、同社の代表にインタービューすることはできなかったが、同社のプレスリリースでは、カラオケがパイオニア全体の中で重要な位置を占め続けていくだろうと述べている。それを証明するかのように、パイオニアではモデルを数名雇い、同社のVSX―501のデモンストレーションとして、同社のビデオレーザーディスクのソフトに合わせて歌わせていた。同社は昨年とは違った戦略を取り、ディスプレイの周りに集まっている群衆の前で歌を歌った人には録音したCDをプレゼントするというものだ。昨年は、自分でカラオケを試してみたい見物人もいて賑わいを見せていたが、歌はプロに任せ、聞き手に回っていた人が殆どだった。ところが今年、「ベガスごっこ」の誘惑に逆らえない人が多く、会期中のある時などは、ベガスでのデビューCDをつくってもらおうと75分も待っていた人がいた程だ。

他にもカラオケ専門の企業やカラオケハード関連の企業で製品を出展していたのは、ボコマスター、ローンスター、JVC・オブ・アメリカ、クラリオン、ゼネシア、カシオなど。ラスベガス・コンベンションセンターのサウスホールにはカラオケの主要企業が集中し、カラオケの世界ではどこがトップにいるのか、たやすく序列を解することができた。カシオ、パイオニア、松下など、このホールで出展したカラオケ関連の大手企業の殆どがカラオケ以外の製品も出展して注目を集めたが、カラオケは全体の出展の一部を占めるにすぎなかったことも付け加えておく。

日光堂、高品質ソフトの製造・販売で数社と提携。業界の今後に大きく影響

ブースでのプレゼンテーション以外にも、今後1年間に業界の進路を決定するのに大切な役割を担うだろうと思われる幾つかの進展に関して、様々なニュースが聞かれた。カラオケ専門のメーカー、BMB日光堂はニューテク・エンターテイメント社との契約を発表。日光堂の販売本部長、エド・ペアソン氏の言葉によれば、「カラオケのグラフィックスに大変革をもたらす」とのことだ。日光堂のレーザーディスクとCD+G向けに、同社のニューブランド、「メガ・スター」として販売。これにより、ハリウッド映画並みの質の高い画像と組み合わされた新しい録音方式に日光堂やそのディーラー網がアクセスできるようになる。

「従来型の殆どのビデオに見られたような不自然でぎこちない演技から一歩離れた」と、ペアソン氏は言う。



一方ニューテクリー・カスパー社長は、同社がビデオに「臨場感」を持たせるために、ロサンゼルスやハワイのマウイ島、カウアイ島など、ロケーション撮影によく出かけていると語っている。また今回の合意により、日光堂は製品の仕上がり時間を短縮でき、現在ヒットチャートにある曲も含むソフトの製作／販売も可能になる。

日光堂はさらに、別の契約も発表してニュースとなった。EMIとワーナー／チャペルとの契約で、およそ15枚のLD製品と、CD+Gの新タイトルを20作製作し、今年米国で発売する。最後に、日光堂は昨年のショーで公開されたニンジャシステムも展示した。

昨年同様、米国のカラオケソフトメーカー全てが、ラスベガス・コンベンションセンターから離れた場所に1カ所にまとめられた。一体どこに米国の中小ソフトメーカーが潜んでいるのかを見付け出すには、サウスホールから徒歩でコンベンションセンターを横切り、出版物コーナーを通りすぎてドアから出て、左に曲がってヒルトンホテルの方にさらに50メートル程行き、「パーソナル・エレクトロニクス」セクションをやり過ごして、コンベンションの4400と4500セクションを捜す。疲れすぎていなければ、ここで全てのソフトメーカーを回り、欲しいソフトを目にすることができるだろう。独立したソフトメーカーはハードの会社からかけ離れた所に位置し、多様なソフトを付属させた完全なシステムを求める人々にとっては不便だが、設置場所に関しては多くの出展社が同意している。サウンド・チョイスのウェンデール・ギャジング販売部長は「我々のような零細ソフト企業が1カ所にまとまっていれば、人も見に来るが、もしパイオニアなどの隣だったら、我々の製品を足を止めて見ようとする人は誰もいないだろう」と言う。他の多数の出展社も、ソフト会社が1カ所に集まっているから、来場者もあちこちフロアをかけずり回らなくともバラエティに富んだソフトから好みのものを捜せると評判は良い。出展企業の反応は概ね良好で、昨年より今年の方が良いと思う人が多いが、それでも米国経済が徐々に回復しているという期待の方が大きいようだ。

長すぎる「過渡期」としてのカラオケ 新しい角度からのマーケティングが必要

もしカラオケが当初の予想通り米国で発展していれば、今以上に強力なエンターテイメントとなっていただろう。成長は今も尚続いており、今後の成長維持の兆候も数多く見られるものの、カラオケがどっちつかずで止まっている感がある。恐らく問題の一部は、至るところのカラオケ関連のプレスリリースに引用されているような「エンターテイメントの新形態」としての売り込みがあまりに長過ぎるところにあるのではないだろうか。即ち、もう新しくないのだという事実に順応するのに四苦八苦しているのではないだろうか。新しい明るいモニターに新しいグラフィックス機能がふんだんに盛り込まれているからと言って新しいエンターテイメントとは呼べない。カラオケはもう新しくはないのだ。これとKISAなどが3年連続





して「過渡期の年」としてカラオケを売り込んでいる事実がある。これではカラオケを米国で、また世界のどこにしても長期を狙ったエンターテイメントとして捉えにくい。

無論、常に推移の状態にあるのは悪いことではない。テレビゲーム業界のコンシューマ市場を見れば分かるが、この業界は絶えず流動し、改良や調整を続け、新しいチップが登場するたびにピクセルの動きはより速く、スムーズになっている。テレビゲーム業界は未だかつて直接「過渡期」の状態にあると言ったことはない。どの時期でどこにいようとも、どの状態にあろうとも、むしろ常に「進化している」とか「高まる需要に合わせて変化する」とかそれに似たキャッチフレーズを使っている。だが、米国のカラオケは「過渡期」と言える道を辿っているようには少しも見えないのだ。目に見えるような進展も最近はない。カラオケ業界はファーストギアでつっかえているかのようだ。活動や話題で一杯なのだが、前進のモーションが殆ど見られない。





米国のカラオケ業界は、自身がどこに向かおうとしているのか本当に分かっているのだろうか。カラオケが手にしている将来性を実現するため、業界は方向を定めなければならない、それもできれば今年中に。94年のS・CESでもカラオケを「過渡期」として売り込むのなら、めかしこんでも行く場所のないエンターテイメントだと自分から言っているようなものだ。CESのショーの度にカラオケが巻き起こした興奮を考えれば、今頃は既に、大胆で新しいアングルからのマーケティングできていたかも知れないのだ。直接「カラオケこそ今我々が欲しているものだ」と言うことだけでも違っただろう。だが、ショー会場のA／Bパビリオンで見られたエンターテイメントとは対照的に、カラオケは目下舵取りがいない状態だ。例えば、日本のカラオケ業界はインタラクティブメディアへの方向性を強調している。米国でも方向性を見付けたとしても、これは実に大変な道のりで、ついて来るのに躊躇する人が多いかも知れない。だが早急にこの1歩を踏み出さなければ、今後数年でカラオケはCESで見られるのと同様、他でも永久に過渡期で終わってしまうだろう。

（J・L）

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

――地域社会との対話を大切にしましょう――



■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繫を保ちつつ進めていくことが大切です■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう■地域社会の会合（町内会、商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）

1席

『ストIIダッシュ』がやってきた日

栃木県真岡市
小崎　治（24歳）

私は、栃木県の一地方都市で本屋を営んでいる。店そのものは、大正時代から続いている古い店で、私はその三代目である。一昨年初めに、亡父に変わって店を継ぐこととなった。現場に携わって十七年であったが、旧来の〝どこにでもある本屋〟ではダメだと、かねての考えを徐々に商品構成などに反映させていった。その一環が、アーケードゲーム機の導入であった。

ある展示会で、ネオ・ジオに直接触れる機会があり、これをきっかけとして、店の一角にゲームコーナーをオープンした。

もともとTVゲームに抵抗はなかった。ファミコンは六・七年前から子どもと一緒に遊んでいたし、その後パソコンもいじるようになり、ゲームセンターにも時々出かけて遊んでいたからである。

加えて、店へ来店するお客が、もともと高校生と中学生の男子が中心の店で、ゲーム機の導入は、お客にも歓迎されると予想してのことであった。

わずか二台のゲーム機が、店の一角に設置してある…ささやかなコーナー展開であったが、ゲーム業界の片隅に加わること一年、ネオ・ジオの導入は、ある程度の成功を収めた。

そんな時、愛読誌の「ゲーメスト」で、「ストリート・ファイターII」が、ゲームを楽しむ多くの若者達に支持されていることを知った。そして、92年の春に、そのバージョン・アップ版である、「ストリート・ファイターIIダッシュ」が発売となったことも。

「ゲームコーナーに、もう一つ〝柱〟が欲しいな」と考えていた私は、この頃から、「なんとか『ストIIダッシュ』が導入出来ないものだろうか？」との想いを強くした。

書店業界に身を置くこと二十年近いベテランではあっても、ゲーム業界においてはまだまだ素人同然の存在である。どこに話を持っていけばいいのか見当もつかなかった。今でこそ、トーハンや日販といった書籍・雑誌の大手の取次が取引の書店に「ゲーム機を置いてみませんか？」などと呼びかけている時代だが、ほんの一年半ほど前は、まだそういう状況ではなかった。

「そういえば、このあいだ名刺を置いていった業者がいたな」と、わずかな手がかりをもとに、ある卸業者に電話してみると、取引条件は良いのだが、やはり売れ筋のゲームだけのことはある。先方も強気であった。その時のやりとりの詳細はここでは記さないが、急成長していく業界の、よく言えば自信、悪く言えば慢心を見た想いだった。（書店業界とは、随分と違う…その時そう感じた）。

「ストIIダッシュ」の導入は一時頓挫した。季節は初夏を過ぎ梅雨を迎えようとしていた。しかし、この頃から、ぽつぽつダイレクト・メールで、ゲーム機設置の紹介が入り始めていた。そんな中に、子供向けのメダルゲーム機のリース業者からの一通があった。「ジャンケンの機械なんかを、店先に置くのもオモシロイかな…」とも考えていた私は、その業者にさっそく電話してみた。営業担当者と色々と話を進めていくうちに、何気なく「ストIIダッシュはさすがに無いでしょう」と言ったところ、何と、「ありますよ」との、（その時点では）信じられない答えが返ってきた！

「スペースは？　充分ですね。では、二台持って伺います」…との先方の言葉に心の中でおもわず（ウソみたいだ…）と叫んでしまった。数カ月の間、ウロウロしてきた状態はなんだったんだろう…と、あまりの展開のあっけなさに、拍子抜けする想いであった。

そして、忘れもしない1992年（平成4年）6月18日木曜日…天候雨、梅雨時の涼しい一日だった。一台のワゴン車が夕方店の前に横付けされた。そして、二台の白い筐体が店内に運び込まれた。筐体の上に取りつけられているパネルに、〝CAPCOM〟のロゴと、あの独特の書体の〝STREET FIGHTERIIダッシュ〟のタイトルが光っていた。「とうとうやってきたか…」。一時は導入をあきらめていた超人気機種の登場に、感慨無量であった。（後に当店では、「6月18日は〝ストII記念日〟」と呼ばれるようになった）。

セッティングを終え、電源が入る。「ズンチャズンチャ…」と、あの独特の低音のオープニングテーマが、店内に流れた。こうしてゲームは動き始めたものの、なにぶん梅雨寒の平日の七時過ぎのスタートである。店内閉店間近のムードであった。（今日はストIIダッシュで、遊んでくれるお客はいるかな？）と思ってレジに立っていると、一人の男性客、大学生か独身社会人といった

雰囲気の二十代が来店した。常連さんではない。筐体の脇へ来て、「あれっ？」というような顔をした。TVコマーシャルではないが「あら、こーんなところにストIIが…」というリアクションであった。さっそく椅子に腰をおろし、百円を投入する。記念すべき第一号の挑戦者であった。こうして、わが「好文堂書店」での、十二人の戦士たちの、熱きバトルが開始されたのだ。

その年の夏の、店内の熱気は、わずか一年しか経ていないのに、今や伝説と化している。常連・初顔入り乱れて、時には対コンピューター戦で、またあるときは対戦プレイで、大いに盛り上がった。順番待ちのギャラリーの、熱い視線や声援が筐体の回りを包み込む。自分がプレイしていなくとも、熱心にゲームと一体化していく…。家庭用ゲーム機とはまた違った雰囲気は、私たち店サイドの人間にとって、初めて経験するものであった。今までは、そこにゲームが置いてあるから遊ぶ…ただそれだけであったが、「ストIIダッシュ」は、それを超え、遊び・ゲームの中に技を極め、道を求めるまさに〝ディスプレイの中の武者修行〟の趣すら感じた。

そしてまた、ゲームを通じてプレイヤー達の交流が生まれていった。初対面の者同士でプレイする。年齢差を超えて、小学生と高校生の常連が情報を交換する～ゲームがコミュニケーションを生み、一つの広場、共同体を形造る…「これが、ゲーマー連の言う〝ゲーセン友達〟というものかな」と実感した次第であった。これも、ゲーム機を設置していて、従来は経験しなかった事であった。

私は「ストリート・ファイター」シリーズの、ただの「II」の流行った時代を知らないので、「ダッシュ」のこの盛り上がりは、驚異ですらあった。「一つのゲームがこれだけの熱気を呼ぶのか…」。決してインカムが過去最高だったからだけの理由で、このゲームに思い入れがある訳では無い。時代を疾走し、多くの人々にプレイされ、支持を集め、一つの時代を作ったゲームと共に過ごせたことを私は幸せに思う。そして、この超ヒットゲームをめぐっての熱い時代は秋まで続いた。

この年の秋、私は店の名称を、「好文堂・芸夢コミューズメント」と改称した。この店名にしたのは、次のような意味からであった。すなわち、「ワンコイン・ノーダメージ」でのゲームのクリアーは、まさに〝名人芸〟であり、その「芸」の領域に達することは多くのゲーマーの夢であろう～ということで「ゲーム」に引っかけて「芸夢」とし、そこに、前述した〝ゲームを通じての、コミュニケーション&コミュニティー〟の場を創造する…という意味の造語「コミューズメント」を付け加えた訳である。「ストII」は、店名を改称させるきっかけまでを、与えたことになる。

そして一年、現在93年秋…店内のソフトは、各機種とも当時とはすべて入れ替わった。「2」とタイトルに冠してあるゲームが並び、相変わらず格闘ゲームが主流ではある。「II」は「ターボ」となり、やがて投入されるであろう「スーパー・ストII」の登場を待っているところである。

この一年、他にも「餓狼伝説」シリーズを始めとする幾多の名作・傑作が、店内を賑わせた。しかし、一種の社会現象までその熱気が拡大したゲームは、私にとってはやはり「ダッシュ」であった。ジャンルは問わないが、今一度、共に手を携えて同時代を駆け抜け、そのゲームと共に、時代を生きた幸せを感じさせる。かつ、店頭にやってきた事を、まるで昨日ように克明に思い出させる…そんなゲームの出現を待ちたい。

佳作

「スコアシステムの可能性」

神奈川県横浜市

沼　高行（20歳）

おもしろいゲームとは？　一見難解であるが答えはズバリ、人を繋ぎ止めるゲームである。これはゲーメスト10月号に掲載された足立氏と同意見である。氏はルールからゲームを創ることの意義を主張したが、私はこのルールを得点、つまりスコアから考えたい。

結論から言おう。おもしろいゲームの必要条件はスコア関連のルールの充実である。スコアならプレイヤーの挑戦を無限に受けとめることができる。飽きないゲームかどうかはクリアしてから初めてわかるものだ

が、そのときにスコア関連がものをいうのだ。考えてほしい。初めてクリアしたときと10回目のときでスコアが同じだったら興冷めもいいところだ。いや、もしスコア自体が無ければ…？

しかしスコア狙いとはいかにもとっつきが悪い。私自身クリアするまではスコアを意識することもない。時代錯誤の感さえある。

そこで大多数のプレイヤーがそんな、ある種マニアックな遊び方に無縁だと考えるのはまだ早い。ＳＦＣソフト「Ｆゼロ」のときにコンマ１秒のタイムが広く争われた事はまだ記憶に新しいが、そんな潜在的スコアアタッカーも相当いるのではないか。

では何故スコア競争はマイナーなのか。最大の理由はそれが前時代的、つまり古き良き（!?）時代の遺物であり、平たく言えば格好悪いと思われているからだ。多分に偏見は含まれているが当たらずとも遠からずではないか？　もちろん偏見なら克服できる。ゲームセンター自体が好例だ。世間に迎合するのではなく、これを機にスコアシステムを見直したい。

現在スコア競争の抱える問題は①記録の面倒さ、②コミュニケーションの不足、そして、③スコアを意識しないゲームデザインである。例えば、「Ｆゼロ」はＢ・Ｂ（バッテリーバックアップ）で手軽に記録できた(①)。雑誌ではタイムを競う特集が組まれたし、友人と情報の交換をした人も多かっただろう(②)。①に主眼を置いたゲームデザインも充分だ。

これをゲームセンターに当てはめたらどうなるか。折しも格闘ゲームのブームで、人と競うことの楽しさはゲームの大切な一要素と認知された。スコアを「一人でも楽しいが人と競えばもっと楽しい」式にアピールできる絶好の機会である。そして一般の人も巻込むには、従来の様に店員を介在しなくてもスコアが集計されるハード面の改革が絶対に必要だ。更にそれが全国規模でネットワーク化されたらなかなかおもしろそうだ。以前、任天堂が主催したゴルフゲーム大会は右記の条件をある程度満たしていたので一般ユーザーを巻込むことに成功している。

さていよいよ話題はソフト面へと進むが、こちらはむしろ読者諸兄が多様なアイデアを温めているはずだ。ここは、そんな一人の意見として読んでほしい。

スコアを中心としたゲームデザイン、というとひどく野暮ったい印象を受ける。一方、世界観を優先してゲームらしい矛盾を無くしました、の方が遥かに格好はいいがそんなゲームに限ってゲーム性の乏しさを惜しいと感じたものだ。ゲーム性を上げる最も手っ取り早く、しかし確実な方法がスコアを意識したゲームデザインなのである。

私が考える理想のボーナス得点とは、①狙うチャンスが無数にあり、②狙わなくてもクリアは可能で、③ゲームの本質と矛盾が無く、④スマート（高技術、短時間、芸術的）となる。

①の良い例はギャラクシアンの８００点。悪い例がスターフォースの１０００万点。②は例えば通常必ず倒すラストボスが１０００万点で、苦労して稼いでも１万点しか変わらなければやる気無くすよねぇ…。③の良い例はギャラガのボーナスステージ。悪い例がナイトストライカーのパシフィスト。④は例えば１周エンドの残機ボーナスが良くて、悪いのが永久パターンや残機つぶしの稼ぎ。

もう少し分り易く書こう。例えば１００万点ボーナスのチャンスが１回しか無いと、もはやそれを得られるかどうかは運である。しかしそれを10万点ボーナス×10回とすれば技量も正しく反映されるだろう。

③で触れたパシフィストとは「その面で１発も弾を撃たず、且つダメージを受けなければ得られる」という一風変わったルールだ。デザイナーを差し置いて意見するのもなんだが、これはそのゲームの本質（撃ちまくりの３Ｄシューティングだぜ、これは）と矛盾している。確かに芸術的だし、こんなお遊びも大切だが納得いかないのはこれがゲーム中最大のボーナスであるという点なのだ。

要は、そのゲームのもつ本来のゲーム性（撃ちまくりならプレイヤーに思う存分撃たせてあげる）の中でスコアを得られるボーナスが最低条件であると言いたいのだ。ストIIで敵を必殺技で倒すのも結構なら屈辱技で倒すのも結構。しかしその屈辱技に１００万点などといった過剰なボーナスは不要である。

さらにスコア狙いを偏見の縁から救い出し、一般人をも巻込むにはスコアを得る為の行為が直接、芸術的であることが望ましい(④)。体操競技の芸術点を思い出してほしい。一頃存在した永久パターンやそれに準ずるもの、例えば最も点効率の良い所で故意にミスして残機ぎりぎりまで稼ぐといった行為はゲームの本質（デザイナーの意図と言ってもいい）と相入れないばかりか、時間もかかって待っている人にも迷惑がかかる。なにより美しくないではないか。近年ではストIIのＷＫＯを延々と繰り返す、というものがあったが待っている身としては腹の立つことこの上ない。こういった場面をいかに無くすかは、デザイナーの力量であり、責任でもある。

また、以前から指摘されてきたゲームの難度調整の問題もスコアによって解決可能かもしれない。サンダーフォースIIIでは難度を３段階から選べるが、本当に別なゲームかと思う程差別化できている。そしてポイントはクリアしたときに難しい設定なら総得点を２倍、最も難しい設定ならなんと５倍にもしてくれる点だ。あくまで家庭用

の話だが、これをアーケードでやってみるのはどうだろう。より高いスコアを狙う上級者には自発的に難しい設定を選べるようにするのだ。

余談だが過去にはスコアを重視したものの、つまらないゲームも多く存在した。しかしその主な原因は独創的な世界観の欠如であり、近年この分野は著しく改善されつつあるので今回はとりあげなかった。

そろそろ結論に入ろう。人と競う行為はとかく否定的に見られがちであるが、とても大切なことだ。目標のない人生はつまらないし、競いあう友がいればなお楽しい。ならばゲームをおもしろくするには競いあうという要素は避けて通れないのである。そしてその楽しさを広く世にアピールする為にはスコア集計の自動化(一応任意)、そのネットワークの構築といったハード面と、芸術的且つ本質に沿った行為によるスコア獲得といったソフト面の改善が必要なのだ。(芸術性の客観が可能か?というテーマはとても刺激的だと思うがいかがだろうか)

いずれにせよ、努力の結晶たる己のスコアが閉店とともに消えてしまう現状はあまりに寂しいではないか。

佳作

「私のジャンヌ伝説」

愛知県海部郡
川西 千景（16歳）

ジャンヌとの出会い

ワールドヒーローズ。早いものでこのシリーズが出て1年はたとうとしている。私はというと、1の頃からやり始めたのだ。その頃から私はジャンヌ使いである。だから初1コインクリアもジャンヌ。

まだ2が発表される前であろうか、ある日私は対戦台で乱入をした事がある、が、負けた。対戦相手が同じ学校の生徒、何かヤバいと思った。がその頃から私に別名、いやあだ名がついたのである。「ジャンヌ」私は確かにジャンヌを現在でも使っているのだが（注：他に使えるのはドラゴン、ラスプーチン、リョウコ、キッドぐらいかな）あの頃は学校へ行くと必ず「ジャンヌ」と呼ばれる毎日。しかし対戦相手はハンゾウ、だから「ハンゾウ」とお返しをする。それでいいのだ。それが私の理に叶っていたのだ。

現在、ゲーセンへ行くと必ずジャンヌを使う為に（たまにそうでない事もあるけど）ワールドヒーローズ2（以降WH2）をやる。ラスボス前までは楽にクリアできるのだが、どうもラストはムリだ…。

それが、私のジャンヌに対する思い出の一つ「出会い―そしてクリア（?）」だ。

対戦をめぐって

近頃の格闘ゲームには、必ずといっていい程、二台横並び等の通信対戦台がある。「一人プレイはこちらの機械で行なって下さい」―片一方の筐体があいている時はすぐ乱入されてしまう(事が多い)。べつに乱入対戦をなくせと言っている訳ではない。対戦ではほんとに負ける事の多い、私のジャンヌなんだけど、乱入されても勝った時は、その分すごくうれしい。急に優越感をおぼえるほどだ。でも、なかなか勝てないのよ…。相手がハンゾウやフウマだと跳んではだめ、もしジャンプすれば光（炎）龍破が来る。ドラゴン、ブロッケンでも同様だ。

それだけで、必殺技使用の自由が奪われてしまうのだ。＝実力が発揮されない。まあ、私の知り合いの大学生とかはジャンヌが苦手な人が多いんだけど…。

実は私は、だいたいの格闘ゲームでは、使用キャラがほとんど女性である（餓狼2は別）。何故って、それは、けっこうスピードのあるキャラが多いからでしょう?そうでないとすれば、私はため技キャラぐらいしか使えない。

対戦における私の夢は、乱入者に往復ビンタとセットで笑って精神的ダメージを与えて、勝てるようになること…。ちょっと屈辱的だけど「まっ当然の結果よね♡」って感じで。ああっ、私のジャンヌ、もっと強くなって!!ほしいなあ…。

夢をくれたジャンヌ

彼女に感情移入をしだしたのはWH2になってからの事なのだが、彼女―ジャンヌは1の頃から、ずっと、私に夢を与えてくれたような気がする。それなりに、私はその夢を叶えるために、ゲーセン行ってるんだ。他人からは、私が女である事でジャマを入れられたりするけれど、私には私なりの夢がある。だから私は、ここまで来れたんだって思ったりもする。ジャンヌを選びプレイして、余裕で勝った時は共に笑い、喜んだり…。でも、CPUの青ジャンヌは目の前に来て平気で往復ビンタとセットで笑うからかなりくやしいな。

どちらかといえば私のジャンヌは「待ち」が主体である。必殺技がすべてため技だからって事もあるかもしれないけど。でも、今思うのは、自分が右にいる時、フラッシュソードが出しづらい事。ため方向は同じなのに、ガード状態が多いから、ためる時のレバー方向が微妙に違う。おまけにほと

んど左側で勝ってるから、なかなかフラッシュソードと言ってくれない。そんな中でも、飛び道具をすり抜けてヒットした時はすごくうれしい。

なんかさっきまでフラッシュソードに対しての夢ばかり書いてきたような気がする。いや、フラッシュソードはジャンヌの持ち技、だから、彼女に対しての夢なのかもしれない。

もう現在は、ジャンヌは私の分身のような存在なんだけど、私の最後に叶えたい夢を一つ書いておかないと気がすまない。それは、生体金属戦士ディオを倒して、自分の手でエンディングを見ること―。これも闘いの中で、彼女が私に与えた夢なのかもしれない。

こう書いていると、私のジャンヌに対する夢や思い出が、あふれ出てくる。逆に言うと、ジャンヌは私に夢や思い出を与え、ゲーセンに行くたびに、私と行動を共にしたような感じなんだ。実在のジャンヌダルクが、当時の民衆に夢と希望を与え、奇跡を呼んだように―。

最後の誓い

このことはCPU、対戦のどちらにおいても共通なのだが、私は先日、筐体の中のジャンヌに向かって、誓いを立てた。たとえそれがうまくいかなくとも、絶対に負けられない。なにせジャンヌがついているのだから。

私の周辺、例えば今通っている学校にだって、ジャンヌ使いは数えるほどいる。でも、私は女として、プレイヤーとして、彼らには負けられない。いや、もし対戦なんぞやってみたなら、負けてしまうかもしれない。その中で立てた誓い―私は彼らを超えたジャンヌ使いになってみせる―。

無理かもしれない事は私のほうがよく分かっている。そんな時だからこそ、ジャンヌが目の前に現れ、語りかける。そして私には彼女が見え、彼女の言葉が聞こえる。

「負けないで。勝つのが当然の結果へと導けばいいのよ」と。そんな気がするんだ。

時がたち、WH2をラクにクリアできた頃には、もうほとんどジャンヌを使う事はないだろう。前作のように、ドラゴンに乗りかえるかもしれないだろう。そんな事があっても、私はジャンヌを忘れない。WH1・2を通して、いろいろな事を教えてくれた。それで、私の「ジャンヌ伝説」なる物が始まったんだもの。

もうWH2自体はあまり長くないかもしれないけど、もしWH3が出てもまだジャンヌがいるとしたら、また「ジャンヌ使い」となるだろう。その確率は低いと思うけど私はゲーマーである限り、ジャンヌを忘れない。いや忘れられない。今までのゲームの中で、そこまで私の伝説のようになったキャラは、他にはいなかったから…。

ジャンヌ―あなたを忘れない。

TOPICS

OAO「会員なんでもご相談電話」5000件を突破、担当の峯氏に表彰状!!

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長）が、昭和61年2月15日より開設したOAO「会員なんでもご相談電話」が、この2月15日で丸8年となったが、OAOでは1月19日に開催された第54回理事会に於て、担当の峯久氏の労に報いるべく表彰することを決議。2月3日に記念品を添え表彰状の贈呈を行なった。



OAO梅原会長より峯氏に表彰状、右は信子夫人

同相談電話は、昨年7月末頃(推定)に累計受付件数が5000件を突破。(小誌'93 9月号250頁参照) この2月15日迄の8年間の累計受付件数は、5343件となっている。(電話内容別に整理分類されているが、複数内容の電話があるため、電話件数はこの数字を下まわる)

当日は、ツインビルの東天紅に峯氏と信子夫人を招待し、梅原会長、土井副会長、森本副会長、今西事務局長が出席。梅原会長より表彰状と記念品が贈呈された後、「相談電話」8年の思い出等、懇談を行なった。

峯氏は表彰状を受けるにつき、「私は浅学の徒であり、専門家としてご相談をお受けする様な才はありません。むしろ、この8年間、私自身がいろいろと勉強させて頂き、感謝申し上げたい気持ちです。お受けした電話には、私のできる範囲で精一杯つとめて参りましたが、いたらぬ点はお詫び申し上げます。あえて言えば『誰かに話しをすれば気がおさまる。胸がスカッとする』ということの話し相手としてお役に立ってきた。というところでしょうか。また、賭博、裸体映像、景品問題等、業界のその時々の問題を反映し、問題の有り所を鮮明にする、という役割りは果たしてきた、という気が致します」と語っている。

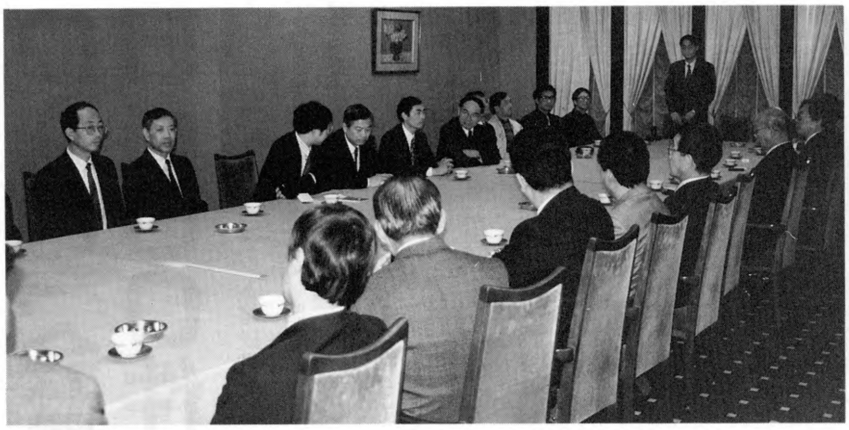
尚、当日は信子夫人同伴の招待となったが、相談電話の継続に当っては、同夫人の内助の功が不可欠であったことを付記しておきたい。



左より 今西事務局長、森本副会長、梅原会長、峯氏、同信子夫人、土井副会長

1年目（'86 2/16〜'87 2/15）	大阪府下	442件(94.4%)	他府県	約20件(約 4.3%)	計	約462件
2年目（'87 2/16〜'88 2/15）	〃	519件(88.1%)	〃	約70件(約11.9%)	〃	約589件
3年目（'88 2/16〜'89 2/15）	〃	603件(90.8%)	〃	61件 (9.2%)	〃	664件
4年目（'89 2/16〜'90 2/15）	〃	564件(66.7%)	〃	282件 (33.3%)	〃	846件
5年目（'90 2/16〜'91 2/15）	〃	421件(52.2%)	〃	385件 (47.8%)	〃	806件
6年目（'91 2/16〜'92 2/15）	〃	405件(55.7%)	〃	322件 (44.3%)	〃	727件
7年目（'92 2/16〜'93 2/15）	〃	427件(63.1%)	〃	250件 (36.9%)	〃	677件
8年目（'93 2/16〜'94 2/15）	〃	404件(70.6%)	〃	168件 (29.4%)	〃	572件
計	〃	3785件(70.8%)	〃	1558件 (29.2%)	〃	5343件

OAO役員が「上海市綜合商社視察団」と懇談（2/4）



2月4日、大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長）の役員及び有志18名が、来日中の「上海市綜合商社視察団」（団長・汪陽氏＝上海市人民政府対外経済貿易委員会副主任）12名（含・日本駐在3名）との懇談会と懇親会を開催した。（大阪市・太閤園・迎賓館、午後6時～9時）

同視察団は、日本貿易振興会（ジェトロ）の招きにより、「日本に於ける総合商社の機能を調査すること」を目的として、1月28日に来日し、東京、大阪を中心として主要商社を訪問。当日は日本での最後の夜であったが、夕方5時より約1時間、大阪市中央区難波の「リノ戎橋本店」㈱アポロ）を見学後、同懇談会に臨んだもの。

大阪府協会事務局では、会員の中に中国でのアミューズメント施設運営の可能性について問い合わせがあるところから、昨春より商工会議所を通じ、「上海市対外経済貿易代表事務所」（大阪市西区靫本町、日本大阪主席代表・甘東梅氏＝上海海聯㈱代表取締役社長）に接触。甘首席代表と会談を重ね、交流を深めていた。

同懇談会では、互いの自己紹介の後、まず梅原会長が次の通り挨拶。

「皆様、ようこそいらっしゃいました。我々一同、心より歓迎致します。中国と日本は歴史的に長いおつき合いをしていたにもかかわらず、我々は最近の中国についてはあまりよく知っているとは言えず、また、中国の方々は日本のことを十分ご存知ではないかと考えています。

ところで、我々の業界は最近非常に発展すると共に、国民の間にはアミューズメント＝娯楽への要望が高まっています。中国でも、楽しい夢のある娯楽を、という要望が出てくれば、皆様方のお手伝いをしたい、ということで本日の席に臨みました。

皆様のご要望を忌憚なくお聞かせ頂ければ、心よりご協力したいと存じます。また、実務的な問題が生じれば、甘さんを窓口としてお考え頂ければ、今日だけの話しに終らず、継続的に発展させることができると存じます」

続いて、汪団長が挨拶。

「当視察団の最後の夜となりますが、今席でこんなにたくさんの人々とお会いでき、たいへん嬉しく思っています。皆さんに感謝致します。

此度びの視察の主な目的は日本の総合商社につき調査・研究です。今夜はその目的とは別に、アミューズメント分野の皆様と知り会えたことは、もうひとつの喜びです。十分な準備もできていませんが、この機会を生かし、相合理解を深めることができればと思います。





両国の間には経済、貿易の面ですでに7年間の友好・交流の歴史があります。日本はすでに中国第一の貿易相手国となっています。一方、対中投資の面でも日本は上位に入り、上海を例にとると、日本の対上海投資はアメリカに次いで第4位となります。

ご存知の様にここ数年、中国の経済は非常に早いスピードで発展しており、世界の経済が低迷している中、海外の大手企業の対中投資が増しています。

上海は中国に於て、経済、貿易、金融の中心都市であり、多くの技術者、優れた設備を擁しており、上海の発展は世界各国から注目されています。

'93年までには、海外からの対中投資は6900件余りにのぼり、そのうち工業生産関係が6000件余になります。その他、運輸、ホテル、流通など第3次産業も増えてきており、その中には大きなプロジェクトも含まれています。


汪陽団長

国の発展は急ピッチですが、発展途上国であり、経済力は日本に較べるとまだ開きがあり、経済の発展、国の建設に力を入れています。上海におこし頂けば、上海の市民の生活もだんだん向上していることがおわかり頂けます。

どんな国にとっても、まず国家の建設が進み、産業基盤が確立すれば、国民の生活水準が向上して行くでしょう。その時にはアミューズメントを追求していくことにもなるでしょう。

中国の対外解放政策が進み、生産が発展し、国民の生活が向上する様になれば、娯楽産業も発展することになり、そういう意味では、皆様方のアミューズメント事業は大いに発展する潜在のある分野だと思います。ただひとつコメントしておかなければならないのは、娯楽産業についてはやはり政府が厳しく管理している分野だということです。

私達も中国でこんなに早くアミューズメントが発展するとは思わなかった。日本と較べればまだ大きな開きはありますが、上海の街に、日本の中レベル程度のものが出る様になり、大きなホテルにはそうした設備が入り、街でも百貨店の中に機械を置く様になった。

従って、かって日本でもそうであった様に、そうした娯楽による問題も生じてきている。中学生、小学生が放課後、宿題もせずにそうした所に行き、ある程度の社会問題となる兆しもある。新しい分野であり、法的な制度もまだできていません。従って、市がこれから管理体制を整えようと考えている。

アミューズメント等の合弁をつくる、あるいは設備を導入するには、批准するまでに審査の段階があります。また可能性調査を経て、許可が出るか出ないかが決まるわけですが、今後は上海にもそうした需要があるわけですから、皆様方が興味がおありであれば、上海に来られて、いろいろ研究し、中国に合うものを入れられればよいでしょう。

もうひとつの協力の方法として、メーカーの方の場合は、上海の技術は進んでいますから、それを利用し、上海で合弁により機械を生産し、第3国へ輸出する、ということもあります。

最後に、視察団一同にかわり、本日のおもてなしに感謝致します」





懇親会

広告掲載社各位

景品等広告掲載の自主規制についてのお願い

広告掲載社各位謹啓　日頃より格別のご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、当アミューズメント業界にあっては、平成元年以来の好業況に多少の陰りが伝えられ、先行きに慎重な声の出る昨今でありますが、数年前と比較すれば10代から20代、30代、更にファミリーへと客層の幅を広げ、国民の身近な娯楽として市場規模を拡大して参りました。

その要因には様々ありますが、ひとつには法に則った、加えて社会全般の好感を呼ぶ各種自主規制を含む健全営業の推進に、業界が一体となって取組んだ結果、と考える次第であります。

また、ひとつには、クレーンゲーム、カーニバルゲームを始めとしたプライズ機が、女性客を始めとした客層の拡大に大きな役割を果たし、現在もロケーションの機種構成に重要な役割を果たしていることを欠かすことが出来ません。

こうした客層の拡大とプライズ機の機種構成上のポジションの向上に伴い、提供景品の品種もアダルト、女性客等を対象としたものに拡大し、その品種が豊富になって参りました。

しかるに、8号営業は未成年を顧客に含む営業であることを常に配慮することを求められ、またその配慮に十全を期すことが、ひいては社会全般に好感をもって受け入れられ、業界の繁栄をもたらすものであると考えます。

弊誌「月刊コインジャーナル」では上記の観点に立ち、平成2年12月20日付で作成された、業界5団体による「景品提供を行なう遊戯機における景品の取扱いに関する網領」の原点に立ち、平成5年8月号より、景品広告の掲載要項を当分の間、次の通りとさせて頂くこととなりました。

当業界の健全な発展を促進する観点に立ち、広告出稿各社のご理解、ご協力をお願い申し上げる次第であります。

1, 価額

①景品1個の価額は、一般市場での市販価額で500円を超えるものであってはならない。

②掲載商品のオペレーターによる購入は仕入れ価額であると見做し、上限価額を300円程度とする。

注1　右記②を明確にするため、原則として価額を明記するものとする。
但し、「発売予告商品」等で、価額が未定により記載出来ないものについては「300円程度以下」であることを付記するものとする。

注2　「販促及びギフト対象品」についても、(1)当業界に於ける高額商品の需要が極めて稀である、(2)景品への転用による高額景品の流布を招来する可能性がある——ことにより右記①②を適用するものとする。

2, 品種

①著作権者（協会）の許諾のないキャラクター商品、CD等の掲載は出来ません。

②青少年の健全育成上及び環境保全の見地より、掲載出来ないもの。
タバコ、ライター（喫煙具）、酒類、医療品、花火を含む火薬類、刃物類（ナイフ、ハサミ《但し、文具・裁縫・工作セット、アイデア商品、明らかな文具・裁縫・工作用で切断部の刃渡り5㎝以下のものを除く》）、パンツ・ショーツ・ブラジャー等の下着類、生理用品、避妊具、大人の性関連玩具、ビニール本、及びその他公序良俗に反するもの。

③金券及び類似品（テレホンカード等）は掲載出来ません。

以上

平成五年六月三十日

㈱コインジャーナル

月刊コインジャーナル



「パックマン」著作権を巡る電子出版訴訟にナムコ勝利の判決!!

FLASH NEWS

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）が80年に発売したヒット作「パックマン」の著作権を巡り、㈱技術評論社（本社・東京、片岡　巌社長）との間で係争中だった裁判が去る1月31日、ナムコ側の勝訴で決着した。

マルチメディア時代を目前に控えた現在、日本で初めてのケースと思われる電子出版での著作権侵害裁判ということで関係者の注目を集めており、東京地裁は「パックマン」の表現方法が〝映画の著作物〟の条件を満たしているとして著作権を認め、被告に対し罰金４００万円の支払いを認めた。

今回の判決は、ビデオゲームの映像が、映画の著作物として保護された84年の東京地裁判決（所謂「パックマン事件」）の結論を再確認したものとなったが、前回のデッドコピー（完全な模倣品）とは異なる今回のケースに於いても著作権侵害が認められたことは、今後の貴重な判例として注目される。

〝映画の著作物〟認め、被告に罰金４００万円

今回、争いとなったのは、技術評論社が92年9月に発行した電子出版「技評ディスクブック（2）Ｗｉｎｄｏｗｓシェアウェア・ゲームブック」に付属されていたフロッピー。この中に収録されていた米国製パソコン用ゲーム「Ｃｈｏｍｐ　ｆｏｒ　Ｗｉｎｄｏｗｓ」が「パックマン」をコピーしたものだとして、ナムコが販売元の技術評論社を相手取り、著作権侵害の訴えを東京地裁に起こした。

90年前後、米国人Ｊ．Ｓｈｅｋｈｅｌが製作した「Ｃｈｏｍｐ」は、パソコン通信ネットワーク「インターネット」などに流された後、更に、日本の「ＰＣ－ＶＡＮ」にも転載。ナムコでは、米国の製作者やネットワークに対して抗議を行ない、ソフトの流通をストップさせたが、技術評論社は「ナムコの利益は侵していない」として、出版中止の要求を拒否していた。

本誌では、今回の事案の概要と判決を左記に要約して掲載します。

〈事案の概要〉

被告が本件書籍の付属ディスクに収録して頒布したゲームプログラムの影像が、原告が著作権を有するビデオゲーム「パックマン」の影像の複製であるとして、原告が被告に対し、損害賠償及び謝罪広告を求めた。

〈主たる争点〉

(1)本件ビデオゲームは、映画の著作物といえるか。

(2)「Ｃｈｏｍｐ」の影像は、本件ビデオゲームの影像の複製か。

(3)被告の本件フロッピーディスクの製作頒布行為は、原告の同一性保持権及び氏名表示権を侵害する行為に当たるか。

(4)被告は、本件の著作権及び著作者人格権侵害行為について故意又は過失があるといえるか。

(5)本件に於ける使用料相当額の損害はいくらか。

(6)謝罪広告の必要性

〈原告の主張〉

1．映画の著作物性について

本件ビデオゲーム「パックマン」は、モンスターとパックマンの追跡をテーマにしたアニメーション映画であって、作者の知的、精神的創作活動の所産であり、また、アニメと同様の原理により映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されており、更に、ＲＯＭの中に電機信号として取り出せる形で収納されることにより、物に固定されているものであるから、映画の著作物である。

2．複製について

「Ｃｈｏｍｐ」の影像と「パックマン」の内容は、その作者Ｓｈｅｋｈｅｌがパックマンをもとに作成したことを認めている通り、主人公と敵のキャラクターの数、形状、動作を始め、画面構成、ストーリー（ゲームの進行やルール）などあらゆる面で「パックマン」と同一、若しくは酷似している。迷路の構造、ワープの有無その他に若干の相違があるものの、これらは「パックマン」に於ける画面構成要素の一部を省略したものか、若しくは枝葉部分に僅かな変化を加えた結果に過ぎず何ら創作的な部分が付加された訳ではないから、実質的に同一である。従って、有形的に再製した複製物である。

3．故意又は過失について

被告は、その発行するコンピュータ関係雑誌「ＭａｃＪａｐａｎ」の平成4年5月号に「パックマン」の影像を無断で使用したゲームの影像写真を使用して紹介したことがあり、この時、原告から著作権侵害である旨の指摘を受けてこれを認め、同雑誌の同年7月号に謝罪広告を掲載している。また、本件書籍の59頁に『あのパックマンゲームだ！』などと大きく紹介されていることなどから、「Ｃｈｏｍｐ」の内容が「パックマン」の模倣であることを被告が本件書籍発行前に知らない筈はなく、更に、原告は、被告に対し本件書籍の発行中止を求めたにも拘らず、被告がこれを拒絶したため、本訴に至った。以上の経緯からすれば、被告は、本件の著作権及び著作者人格権侵害行為について、故意又は重大な過失があった。

4．使用料相当額の損害賠償請求について

原告は、訴外株式会社ウィズ（以下「ウィズ」）に対して「パックマン」をパソコン用ゲームソフトに使用することを許諾しているが、このコンピュータ・プログラムはウィズ側で作成するものであり、右許諾は主として「パックマン」の映像にかかる映画の著作物の複製、頒布に対する許諾である。右許諾に対する使用料は、複製物一個当たり５４６円（商品価格７８００円×７%）であるから、「パックマン」の映画の著作物についての使用料相当額は、少なくとも複製物一個当たり５４６円を下ることはなく、また、原告が頒布した本件書籍は、少なくとも1万冊は下らないことから、原告が被告に対し請求しうる本件著作権の使用料相当額は、５４６万円を下ることはない。

5．著作者人格権侵害に基づく謝罪広告請求について

被告は、故意又は過失により、原告に無断で「Ｃｈｏｍｐ」を本件フロッピーに収納したうえ、Ｓｈｅｋｈｅｌとだけ表示し、著作者である原告の名称を表示しないで公衆へ提供し、これにより原告の著作者人格権（同一性保持権及び氏名表示権）を侵害した。

尚、被告のように改変された著作物を新たに複製物に収納して頒布したものは、全体として改変を行なった行為主体の一人として見るべきである。従って、原告は被告に対し、著作者であることを確保し、訂正その他の著作者の名誉若しくは声望を回復するために適当な処置を請求することができ、謝罪広告を命じるのが適当である。

〈被告の主張〉

1．映画の著作物性について

ビデオゲームの本質的要素は、その画面に現われる影像の色彩、形状、配置や動き方などにあるのではなく、プレイヤーが機器を操作することによって得られるゲーム展開にあるのであり、このゲーム展開こそが創作的なものとして保護されるべき。

「パックマン」は追跡劇ゲームであるが、一つの主人公が迷路上を複数の敵を食い滅ぼしながら進み、同様の経過を辿って最終場面に至るという展開はごく一般的なもの。従って、「パック

マン」には追跡劇ゲームとしての独創性はないから、著作権法にいう思想又は感情を創作的に表現したものには当たらない。

2．複製について

「パックマン」及び「Ｃｈｏｍｐ」に共通する点は、追跡劇ゲームの特徴として他の多くの追跡劇ゲームにも多かれ少なかれ共通するところ。そして、相違点を考慮すれば、両者は同一といえない。

3．同一性保持権侵害について

被告は、「パックマン」を複製したのではなく、米国パソコン通信ネットワークの「ＣｏｍｐｕーＳｅｒｖｅ」にアップロードされていたシェアウェアのゲームソフト「Ｃｈｏｍｐ」を、作者Ｓｈｅｋｈｅｌの同意を得てダウンロードし、紹介したもの。従って、「パックマン」を改変したのはＳｈｅｋｈｅｌであって被告ではない。被告は、単に出版社として「Ｃｈｏｍｐ」を紹介したに過ぎない。

4．故意又は過失について

「Ｃｈｏｍｐ」は日本国内のパソコン通信ネットワーク「ＰＣ－ＶＡＮ」（会員32万人）、「日経ＭＩＸ」（同1万５０００人）などに於いてアップロードされており、多数のパソコン通信会員に公開されて容易に入手可能な状態に置かれていた。従って、被告は「Ｃｈｏｍｐ」を読者に紹介する行為が著作権侵害行為に当たるとも原告がこれにより損害を被るとも認識していなかった。また、損害を被ることを予見する事情も存在しないため、被告には著作権侵害及び著作者人格権侵害について故意も過失も存しない。

5．使用料相当額の損害賠償請求について

「パックマン」は本件書籍発行の遥か以前から既に陳腐化しており、その財産的価値は殆どない。また、本件書籍の定価は２９００円であり、本件フロッピーディスク自体の価格は７００円前後。しかも、これには24個のゲームソフトが収納されており、「Ｃｈｏｍｐ」の販売価格は約29円（７００円÷24）に過ぎない。ウィズの使用料率７％を当て嵌めると、原告の損害の単価は前記29円の７％で約２円。

6．著作者人格権侵害に基づく謝罪広告請求について

被告に、故意または過失がないことは前記の通りだが、仮に過失があるとしても極めて軽微なもの。原告は「Ｃｈｏｍｐ」作者には警告後、同人が得た利益が僅かであることを理由に法的手段を取らないことを決定しているが、被告に対して謝罪広告を求める措置は適当ではない。

また、被告は他のゲームソフトと共に読者に紹介したに留まる。これは出版社である被告の言論、出版の自由に属する行為であって仮に著作者人格権侵害に該当するとしても、これに謝罪広告を命じるのは適当な措置ではない。

〈判断〉

1．争点〝映画の著作物性〟について

①著作物とは、思想又は感情を創作的に表現したものであり、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいい、映画の著作物には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、且つ物に固定されている著作物を含むもの。これにより、認められるためには次の３つの要件を充足する必要がある。

(1)映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現されていること（表現方法の要件）

(2)物に固定されていること（存在形式の要件）

(3)思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものであること（内容の要件）

(4)「パックマン」が映画の著作物に該当するかどうか。

・表現方法の要件について

映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせる方法で表現されているものとは、スクリーン、ブラウン管、液晶画面その他ディスプレイに影像が映写され、且つその影像が連続的な動きを持って見えるものをいう。本来的な意

<< パックマン訴訟の経緯 >>

90年前後	「Ｃｈｏｍｐ　ｆｏｒ　Ｗｉｎｄｏｗｓ」、米国パソコン通信ネットワーク「Ｉｎｔｅｒｎｅｔ」に掲載。オンラインを通じ、同「ＣｏｍｐｕＳｅｒｖｅ」に転載。更に日本の「ＰＣ－ＶＡＮ」に転載
92年９月１日	技術評論社が「技評ディスクブックス（2）Ｗｉｎｄｏｗｓシェアウェア・ゲーム集」発行
９月10日	ナムコ、技術評論社に同書の販売中止を求めた文書送付
９月30日	技術評論社、ナムコに販売中止要求拒否の回答
10月	「ＰＣ－ＶＡＮ」に「Ｃｈｏｍｐ」の削除を依頼し、実現
11月５日	訴訟提起
11月	米国「ＣｏｍｐｕＳｅｒｖｅ」に「Ｃｈｏｍｐ」の削除を手配し、実現
94年１月31日	判決言い渡し

「2/9付 日経産業新聞より」

味に於ける映画以外のものでも、同様の方法により、右の効果を生じさせているものであれば映画の効果に類似する視覚的効果を生じさせるものということができ、「パックマン」はこれに該当する。

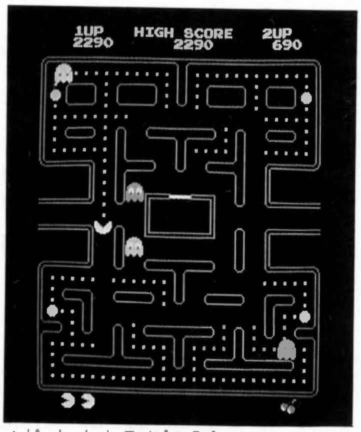
・存在形式の要件について

物に固定されている必要があるが、物は映画フィルムに限定される必要はなく、ROM、フロッピーディスク、ハードディスク等に電気的信号で取り出せる形で収納されているものも含まれる。「パックマン」は全体として連続した影像となって表現されるものであり、ディスプレイ上にはROMに記憶されているもの以外の絵柄、文字等の影像が現われることはないため、物に固定されているとの要件を充足する。

・内容の要件について

「思想又は感情を創作的に表現したもの」とは、人間の精神的活動全般による所産を著作者の個性が何らかの形で現われるように表現されているもの。「パックマン」は個性的な色彩、行動、状況に応じた強弱関係のあるキャラクターが迷路を舞台に繰り広げる追跡劇であり、著作者の知的精神的創作活動の所産が具体的に表現されており、内容の要件も充足する。

以上により、「パックマン」は映画の著作物であると認められる。



▲ドットイートタイプの「パックマン」(ナムコ)

2. 争点〝複製〟について

「Chomp」の影像は迷路の具体的形状、ワープの有無、エサの数など一部で若干の差異があるものの迷路の基本的形状が共通し、主人公と敵キャラクターの形状、動作、数を始め、画面構成、ストーリー、など多くの面で共通点を持つ。また、本件書籍の「Chomp」紹介文にも「ゲームの名前は『Chomp』だが、中身はゲームセンターで有名になった『パックマンゲーム』である。プレイ方法は全く同じで小さなドットを食べ尽くしてしまうのが目的である」(要旨)と記載されていることを合わせ考えれば、「パックマン」の影像に依拠し、これに僅かな修正を加えて再製した複製と認められる。

3. 争点〝同一性保持権及び氏名表示権侵害〟について

「Chomp」の影像は、「パックマン」とほぼ同一でありその複製であるが、全く同一ではなく相違点がある。よって、原告が「パックマン」について有する同一性保持権を侵害している。Shekhelが原告の「パックマン」の同一性保持権を侵害したものであるのは明らかだが、被告も「Chomp」を付属ディスクに収納して複製し、一般に頒布しており、同一性保持権を侵害する行為といえる。

また、被告が一般に販売する際に原告の氏名を表示しなかったことは明らかであり、原告の氏名表示権を侵害するものである。

4. 争点〝故意又は過失〟について

被告は、雑誌「MacJapan」の平成4年5月号に於いて、「パックマン」を模したゲームを紹介したことについて原告から抗議を受け、同年7月号の同誌に謝罪広告を出した。また、本件書籍には「Chomp」の解説として、「パックマン」の内容とほぼ同一であることを充分に理解していることを前提とした説明があり、編集の過程で担当者は充分に認識していたものと認められる。また、氏名表示権及び同一性保持権の侵害についても、被告は故意又は少なくとも過失があったものと認められる。

5. 争点〝損害額〟について

原告は「パックマン」の著作権をウイズに対し、商品1個当たり標準小売価格7800円の7%の546円のロイヤルティで許諾しているが、これは実質的には「パックマン」の映画の著作物の使用許諾に対するもの。原告は日本テレネット㈱に対し、「パックマン」の著作権をMSX用ゲームソフトの電送販売用について商品1個当たり価格2900円の30%の870円のロイヤルティで許諾している。また、原告が持つその他ビデオゲームの著作権をパソコンゲーム用に使用する際の使用料は「ギャラガ88」が標準小売価格8200円の7%の574円、「リブルラブル」が商品1個当たり500円。「パックマン」は日本及び米国等に於いて大ヒットしたものであり、現在なお購入希望者が多いため、ファミコン用復刻版が発売され、その売れ行きも好調である。

これにより、「パックマン」を使用することに対し通常受けるべき金銭額は1個当たり少なくとも500円を下ることはないと見るのが相当。被告が自認する8000冊という販売数は、これを超えて販売したことを認めるに足りる証拠はない。

以上により、原告は「パックマン」の使用に対し、通常受けるべき金銭相当額400万円（500円×8000冊）を損害額として賠償請求できる。

6．争点〝謝罪広告〟について

被告が紹介した文章は、「パックマン」の著作者が別にいることを前提としており、著作者の地位を意図的に侵奪しようとしたものではなく、利益を害する程度は重大なものとはいえない。原告が被った被害は謝罪広告等を以て回復する程に重大なものとはいえず、謝罪広告を命じるのは相当ではない。

ナムコ広報センターでは、今回の判決に関して、

「ビデオゲームの影像が（コンピュータ・プログラムとは別に）映画の著作物として保護されるとした昭和59年の東京地裁判決の結論を再確認したもので、この判例理論が完全に定着したことが明確となった。デッドコピーの事案であった前回とは異なり、今回は影像が同一ではなく、判決が様々な角度から影像の実質的同一性の判断を行ない、著作権侵害（複製）を認めたことは、今後の実務上の判断の指針として貴重な前例となるだろう。著作物が晒される侵害の危険性は従来より遥かに深刻であり、本件のような事例も急速に増加すると思われるが、これをきっかけにして、コンピュータによる高度情報時代の著作権保護の在り方についての議論が各方面で高まることを期待したい」とコメントしている。



●ミラクルコースター



●アラビアンメリー

未来のレジャーシステムを総合プロデュースします。



●スカイバルーン



●大観覧車

●急流すべり





●二層カルーセル

ASAHI
AMUSEMENT MACHINE

アミューズメントスポットの定番アイテム!!

①アップダウントレイン

機関車+客車2輌
(10人乗り)



▲大阪府の「みさき公園」で好評稼働中。(レール長さ88m、パイプレール使用)

最小回転半径(外棚)3,500mm
自由レールレイアウト

《アップダウントレイン》は、ミニコースタータイプの遊園列車。通常の汽車にはないスピード感とアップダウン走行が、これまでになく新鮮です。ゆっくり登ってスピーディに下る、変化に豊んだ走行はとてもスリリングで、ダイナミック。しかも子供でも乗れる安全設計。先頭の機関車は2人乗りで、客車は4人乗りを2輌まで連結できるため、休日などの繁忙日には抜群の稼働率を発揮します。また機関車はアニメティックなデザインと、飽きのこないノーマルタイプの2種類を用意。トラックタイプの「コンボイ」も発売する予定です。もちろんレールレイアウトはロケ地に合わせた設計が可能で、確認申請などの手続きも朝日エンジニアリングが代行して行いますので安心です。

◀レールのアップダウンは300mmずつ計600mmの高低差。スピードは約6km/hで走ります。

②森のどうぶつたち

施設の大きさ
557m²

● 各車輌2人乗り
● 特殊バッテリー2個搭載



各車両とも
定員2人乗り



《森のどうぶつたち》

地中あるいは床に這わせた電磁ケーブルに誘導され、レールもないのに決まったコースを自動的に走るロボット感覚の乗物。2台の運転なら送り出し方式のコインオペレーションが可能です。

★朝日エンジニアリング株式会社★
本　社：〒770 徳島市南末広1—19
TEL 0886(25)2158 FAX 0886(22)4256
営業部：〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387—2
TEL 0724(94)0783 FAX 0724(94)2195

連載

日本のテーマパーク (8)

テーマは愛とコミュニケーション 日本唯一の屋内型テーマパーク『サンリオピューロランド』

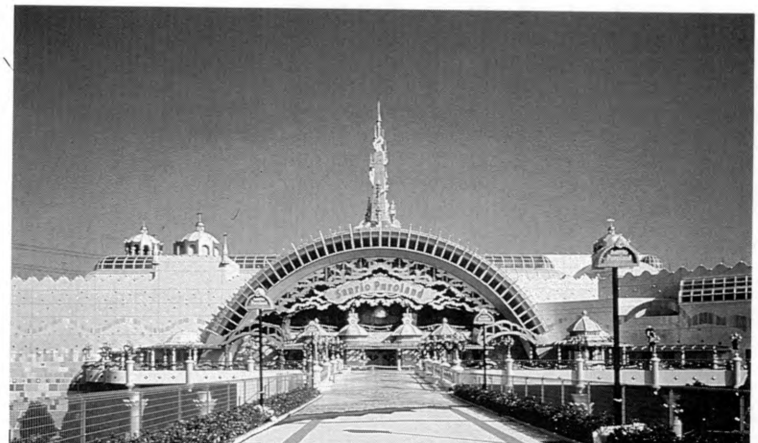
日本初の都市型・屋内型テーマパークとして登場

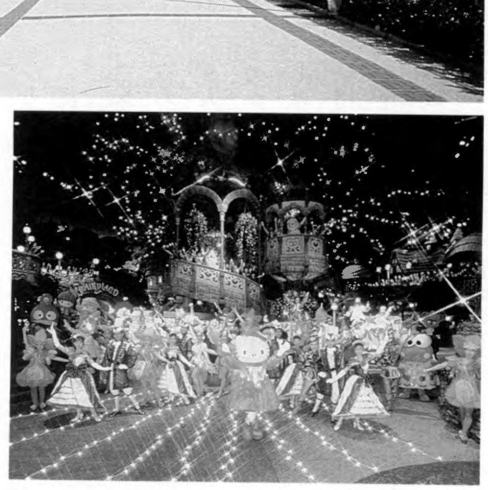
『サンリオピューロランド』がオープンしたのは、1990年12月7日であった。東京都多摩市に位置し、京王線、小田急線を利用すれば、新宿より35分、また、渋谷より35分、横浜より60分の距離にある。車利用の場合も、都心からは中央高速道の国立インターより約9㎞、神奈川方面からは東名高速道の横浜インターより約18㎞。

現在の都市生活者にとっては至近の距離にあるといって過言ではなく、まさに都市型アミューズメント施設である。

同ランドのオープンが注目を集めたのは、まず、都市近郊というよりも都市のなかに立地するテーマパークであること、そして、日本初の屋内型施設であったということである。敷地面積2万1173㎡、建築面積1万5165㎡、施設面積4万5892㎡。地上4階、地下2階の建物に収められ、施設事業費として650億円が投下された。

テーマパークの特質、あるいは条件のひとつは閉鎖された非日常空間であるということである。ところが、日本の各地に続出したテーマパークのほとんどは、日常空間の進入を防ぐてだてがないのが現状である。つまり閉鎖された空間を創出できないところから出





サンリオピューロランド〈写真2点共、㈱サンリオ・コミュニケーション・ワールド提供〉

発しているのである。

まず、日本の豊かな自然の景観に包まれている。テーマパークという個性の強い空間、建造物に対して、日本の自然は必ずしもマッチしないものである。むしろ異様な感じを与えることさえ少なくない。また、日常的な建築物が目に入り、人々の日常的な営みが見えたりする。これらはすべてテーマパークにとってはマイナス要因となる。その瞬間に非日常空間が破れるからである。

その意味で、屋内型テーマパークのもつ有利さは、完全に閉じた非日常空間を保つことが可能になり、テーマにそった演出を妨げるものは侵入してこないことにある。その空間のなかでは、



夜も昼も思いのままにつくり出せるのである。

逆に客の立場からいえば、全天候型施設であるために、もともと雨、風、夜、冬に弱いといわれる遊園地、テーマパークの弱点から自由になった遊び空間であり、1年を通して快適環境の中で楽しむことができるし、日常生活の側からいえば、その場に参加していない時には騒音であり、邪魔ものともなる種々の演出の音や光が完全に遮断されて、迷惑をうけることがない。

また、全天候型施設は、高温多湿に公害が加わる日本の夏の過ごしにくさも和らげるばかりではなく、涼を求める恰好の空間として提供することも可能なのだ。

キャラクターの価値とその展開

テーマパークばかりではなくその他の施設にとっても、キャラクターの価値は大きいものがある。ディズニーランドの成功は、ディズニーが世界的に有名になった優れたキャラクター群をもっていたことを抜きにしては語れないだろう。

新設のテーマパークや伝統ある遊園地がキャラクターの創造に力を入れるのも、同じ理由からである。演出の幅と量が広がり、しかも個性を打ち出せるメリットがあるからだ。

同ランドの経営は1987年に設立された㈱サンリオ・コミュニケーション・ワールド（本社・東京、資本金30億円、辻信太郎社長）であるが、同社は㈱サンリオ（本社・東京、資本金368億円、辻信太郎社長）の100％出資会社である。

サンリオは、「愛や感謝や祝福の心を贈ることは、自分が幸せに生きるための大切な第一歩である」という基本姿勢から、「人は一人では生きられない」という信念により、そのための事業を「ソーシャル・コミュニケーション・ビジネス」と名づけている。

もっとも有名になったのは「ハローキティ」であろう。すでに誕生して20年を迎えるという。子どもたちはもちろん年配の人間でもどこかで必ず目にしているキャラクターである。その〝キティちゃん〟を先頭に30種類の同社が生んだキャラクターが、ランドに使用されている。テーマパークに進出するためにはまたとない財産を持っていたわけである。

また、サンリオ社ではキャラクターを大切にするためにテレビのCMにはのせないのが方針であるという。CMという一方的に流れるメディアで流すと、せっかくのキャラクターがありふれた見慣れたものになってしまう恐れがあるからだろう。

コンセプトの実践の場と新たなコンセプトストーリー

『サンリオピューロランド』は、同社のコンセプトの実践の場であるという。したがって、テーマは〝愛〟であり、〝コミュニケーション〟ということになる。愛と愛すること、そして人とのコミュニケーションを、訪れた人間がそれぞれ感じとり、学び、体験する空間が、ピューロランドであるといえるだろう。

そして、空間演出のために新たなコンセプトストーリーがつくられた。

『人間が優しい心を忘れかけ、調和を失いはじめた星、地球。その地球に宇宙の調和をつかさどる不思議な存在、8人の〝ピューロ〟たちがはるか宇宙のかなたからやってきます。その8人とは、ピューロの王様キングパッピー、妖精のピューロ・ツゥインクル、発明と発見のピューロ・ティンカー、収穫のピューロ・ヤムヤム、冒険のピューロ・キャプテン、音楽のピューロ・メ

ロディ、神秘のピューロ・トワイライト、そして時と歴史のピューロ・チックタック。

この8人が再び地球に愛と調和をもたらすために、ピューロの国ピューロランドを創ります』

ちなみに〝ピューロ〟とは、ピュア（純粋）とピエロの合成語であるという。そして、そのシンボルは、「調和の種」から成長した〝知恵の木〟で、ランドの中心にある広場、ピューロビレッジの真ん中に大きくそびえており、また、ランドのシンボルマークとしても使われている。

6つのアトラクション等の魅力

同ランドは前述のピューロビレッジを中心に6つのアトラクションや3つのレストランなどで構成されている。しかし、クローズ型のランド内は、いたるところがショーやライブ、エンターテイメントの舞台であり、展示場でもある。その他の主な施設の概要は次のようになっている。

○ファンタスティックエントリーホール

ランドの導入部であり、チケットブース、インフォメーションブース、緑の時計台などがある。





↑↓アトラクション「ピューロアドベンチャー」（写真上）と「ゴールの伝説」（下）。〈写真、㈱サンリオ・コミュニケーション・ワールド提供〉

○レインボーホール

歓迎の間と位置づけられている。サンリオキャラクターやピューロたちが客を出迎える。

○チックタックキャッスル

城のようにそびえる時計台。昼から夜、夜から昼にかわる時、3つのバリエーションがあるクロックショーが演じられる。

○ファンタスティックレストルーム

特筆する必要がある施設である。熊のいるフェアリーランドドレストルームなど3つのレストルームでは、内部のインテリアや便器にいたるまで小テーマにそった演出が凝らされているのである。従来、綿密に演出されたテーマパークであっても、トイレに入ると日常と変わらない空間が現われ、夢が覚めるのが常だった。ここではトイレもまた、夢の空間を演出するひとつの要素なのである。

○アトラクション

・ピューロアドベンチャー

ボートに乗ってピューロビレッジを取り巻く水路を巡るアトラクション。

・夢のタイムマシン

リニューアル中である。（後述）

・ディスカバリーシアター

巨大な「ヒストリー・シミュレーター」の内部という設定。地球上のあらゆる場所の歴史、発見、発明のデータを集積、分類している。

・メルヘンシアター

愛と友情をテーマに夢あふれるライブミュージカルショーが演じられる。

・ゴールの伝説

円形シアターで、客席に360度のステージに合わせて回転し、伝説に彩られた物語が展開される。

・フェアリーランドシアター

仕掛けや演出の凝らされたステージでの歌と踊りで構成されたドラマ。

○レストラン

館のレストラン、フードマシンレストラン、グルメバザールがある。

○夢の広場

紙をモチーフにした不思議な空間。休憩スペースともなっている。

その他、ミニアトラクションとして、チョコレートやブレッドなど各種のファクトリー、電気や写真のミニプラント、ハローキティペーパー＆プリン



トワークス、各種ギフト&スーベニールプラザなど多彩な施設、アトラクションが展開されている。

また、同ランドでは、フレンドリーカンパニー制を導入し、各アトラクション等には、それぞれの協賛企業がある。

280名の社員、そして180名のダンサーとキャラクター、他パートで運営されている。

個々の料金は省略するが、個人、団体のパスポート、イブニングパスポート、学校団体のキャンパスパスポート、個人、団体のワンデーチケット、イブニングチケット、個人のギフトパスポートの他、アトラクションやゲームに使用できるジョイ券などの種類があり、また、予約サービスの制度を設けている。



夢の広場

営業時間は、平日が午前10時から午後6時、土曜日が同じく午前10時から午後8時、日祭日が午前9時から午後8時。夏休みなど学校休日の時期は平日でも日祭日と同じ扱いとなる。



150万人強で推移してきた3年度までの入れ込み

まる3年が経過して、これまでの入れ込みは、初年度が183万人、2年目が151万9000人、3年目が152万人と、オープンの年を例外とすれば、ほぼ150万人強で推移している。当初の目標は220万人に設定したとのことなので、ふたを開けてみると、それをかなり下回ったことになる。

しかし、同社では2年目の150万人を基準にアップのための努力を続けたいとしている。



ファンタスティックレストルーム内のトイレ

客層の中心はファミリー、それも30代の両親と子どもの組合せが圧倒的に多い。3才以下は無料であるので、カウントされない幼児の数は相当数にのぼるはずである。

商圏は東京の23区内が18%、それ以外の関東エリアが64%、つまり関東圏で82%を占めているわけである。ピークは夏休みで、山形県、新潟県、静岡県などからも訪れるが、そのほとんどは日帰りであり、名前こそ全国区であるが、商圏はまだ拡大できる余地が多く残されているといえるだろう。

日帰り客が多い理由は、都市型施設の特色でもある。すなわち日本人に根強いレジャー行動である周遊・観光のスポットのひとつとして組み込まれていないのだ。周辺にもその種のスポットがないことも、この傾向を増大させている。

ヤングファミリーからアダルトへ広げたい客層

取材に訪れた日はウィークディのためもあって、お客さんは学齢期前の幼児を連れた夫婦が圧倒的に多かった。また、前述のように客の主体は子ども連れのファミリーである。

たしかに『サンリオピューロランド』は、メインキャラクター、キティちゃんのイメージが強いのか、幼児向け、子ども向けのテーマパークという思い込みがある。思い込みと形容したのは、実際に訪れた場合、いささか異なった印象を受けるからである。

サンリオピューロランドの魅力は、まだ、広く一般には浸透していないのではないか。特にアダルト層に。

帰り際、レインボーホールで、この日には珍しくヤンググループをみかけた。若い女性たちは出迎えたキャラクターと手をつないで大喜びで踊っていたのである。その姿をみても、まだまだアダルト層にアピールすることはできるだろう。大人の鑑賞に耐えるアト

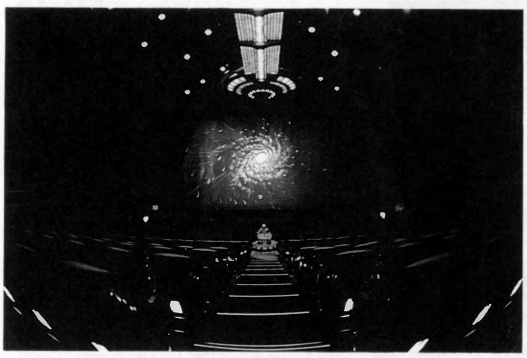
ラクションも多いし、大人の心のまだ柔らかい部分に訴えかけるものも少なくない。
　同社の広報担当氏も、アダルトを呼び寄せることが課題のひとつという。先に述べた周遊・観光タイプの客を呼び寄せることと共に、同ランドの今後の課題である。

多摩センターという近未来型都市空間

　同ランドの最寄りの駅は多摩センターである。京王線と小田急線が乗り入れるターミナルであるが、駅を出ると不思議な空間に直面する。歩道がペデストリアンとなって、そのまま正面の丘に続く。その丘は水を多用した閑静な公園と複合文化施設で構成された「パルテノン多摩」であり、シンボルの列柱がそびえている。
　周辺には洒落たデザインの商業ビルが建ち、その一角を『サンリオピューロランド』が占めている。一帯は近未来型都市空間が現出しており、まるで街自体がひとつのテーマパークのようなのだ。
　そのむこうに新しい住宅地が広がっている。ショッピングにも散歩にも、飲食にも、実にお洒落な街となりつつあり、さらにオープン、建造が予定されている施設があって、今なお発展の途上にある。
　日常的にあるいは余暇時間に、多摩センターという近未来型都市空間を訪れる。その行動のなかに同ランドが組み入れられることも可能だろう。あるいは飲食を目的としてランドに入場することも増加してくる可能性がある。その場合、完全に閉ざされた濃密空間という屋内型テーマパークのプラス要因がマイナスに働くことになる。そして入場料がもうひとつのネックになるだろう。日常的な飲食目的客にとっては、演出が凝らされた濃密空間はかえって邪魔になるし、入場料を支払わなければ飲食店に到達できないのは、大きなデメリットである。
　しかし、その場合、ショーがメリットのひとつとなることも可能だろう。ショーと飲食の組合せは、デンマークのチボリ公園ではメインの目的である。同ランドの数多くのショーは、大人も楽しめるものが少なくない。事実、パレードの音楽は評判が上々で、お客さんの要望が多いためにCD化されるという。
　また、館のレストランでは結婚式が催されたことがあり、宴会やライブなどの需要も増加しているという。自社ブランドのワインも用意されていて、中世ヨーロッパの貴族の館をモチーフにした雰囲気自体、アダルト向きということができる。

新アトラクションのオープン

　「夢のタイムマシン」をリニューアルした新アトラクション「怪獣プラネットゴジラ」が3月18日にオープンする。「夢のタイムマシン」は世界初の70㎜3D映像、ムービングシート、香りシステム、大型スクリーンとサウンド音響のバーチャルリアリティシアターであるが、新フィルムとしてゴジラが主人公のオリジナル作品を、東宝映画と提携して撮影したものである。

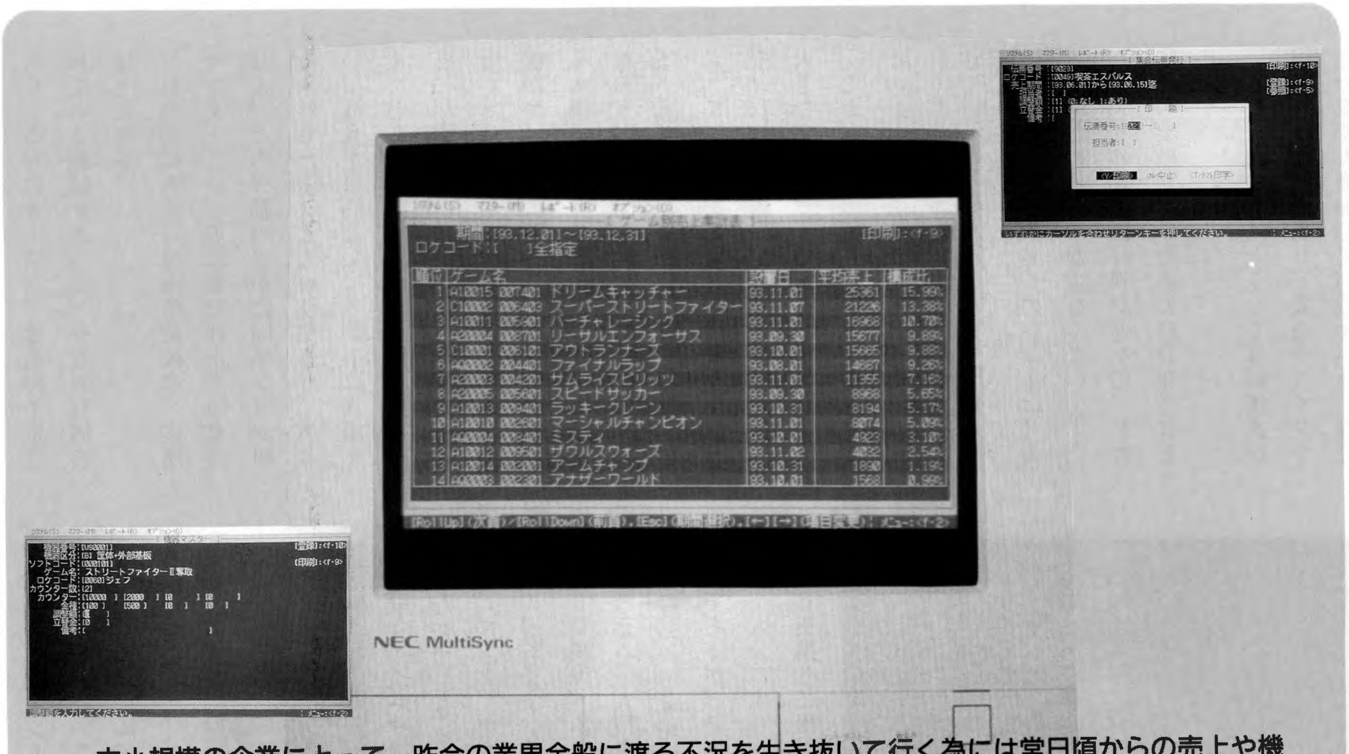


↑夢のタイムマシーン〈写真、㈱サンリオ・コミュニケーション・ワールド提供〉

新商品クローズアップ

A-SAT/アミューズメントネットワーク

㈱スターシップ



中小規模の企業にとって、昨今の業界全般に渡る不況を生き抜いて行く為には常日頃からの売上や機種の徹底した管理が非常に大切な要素であるといった認知が広がり始めている。この状況に呼応して、「管理の充実と省力化」というコンセプトを独自の味付けで全面に押し出し、パーソナルコンピュータを使用する、アミューズメント施設管理ソフトが数々登場し注目を集めている。そう遠くない未来には大手から小規模までコンピュータでのロケーション管理が当たり前になりそうな気配すらする。

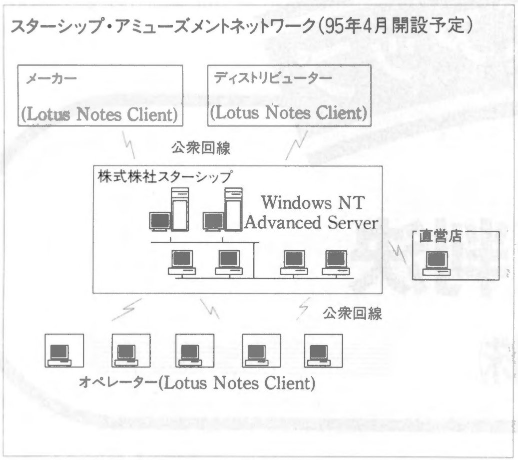
AM施設の「資源」を探査するA-SAT

大阪・兵庫地区において40数ロケを運営する、中堅オペレーターである㈱スターシップ（本社・神戸市、古田祐三代表取締役）は昨年12月にAM施設管理システム「A-SAT（AMUSEMENT SATELLITE）」を発売した。このシステムはNECのパーソナルコンピュータPC-9801に対応しており、①集金伝票発行②売上金額入力③納品書発行④請求書発行⑤基板管理⑥機器管理⑦ゲーム別・ロケ別売上集計⑧ロケ別売上明細表発行、といった機能を持ち、中小規模のオペレーターがビジネスを管理し、そのデータから得られるノウハウによる売上維持もしくはアップと、無駄なコストを省くことによって、新規機種導入への投資コストを絞り出す為のサポーターとなる。

「このシステムの一番の特徴は、オペレーターである私ども自身が実際に業務で使用しながらバージョンアップして来たソフトであるという点です。また外部のソフトハウスに発注せず、独自に開発用プログラムを使用して開発したので比較的リーズナブルな価格

帯を実現できました」(同社・監査役、中原健吉氏)同時に、今後も変化し続けるであろうAM施設への対応、又はユーザーの意見を取り入れるといったバージョンアップを始めとする細かなアフターケアも容易であるといった点も特筆される。

A-SAT=アミューズメントサテライト=AM衛星というネーミングは、地上の資源を探査する衛星、ランドサットに由来しており、AMスペースの「無駄」という「新たな資源」を探査するという概念からつけられたという。余談になるかもしれないが、将来のバージョンでは店内の場所によるインカム状況を図面上に色分けしてプリントアウトも可能になるということで、正しく探査衛星という名称がマッチすることになる。



「数字というのは説得力があります。管理する事によって無駄を無くすのと同時に、機械をどのように設置したかによって、どうぬいぐるみを積み上げたかによって、インカムがどう変化したか、といった結果を数字で目にして把握できます。今まで経験から来る思い込みで判断していたものが、数字でアウトプットされるので、研究心を深める店長さんも多いのです」と店長の意識改革という人に対する働きかけの側面も持っている。

情報共同体「アミューズメントネットワーク」構想

同社は更にこんな提案をする。「システムの導入によって管理が行き渡り自分が見えてきたら、次に見なければならないのは外、すなわち業界の情報です。大手さんになると全国に広がる直営店から吸い上げられる各種の情報でどんどん営業ノウハウを蓄積していますが、中小レベルでは無理があります。かといって諦めていては大手との差が益々大きくなって行くばかりです。我々が大手さんと共存共栄して行くためには、小さな所が集まって情報共同体を作るのも肝要だと考えます」。これが、『STARSHIP AMUSEMENT NETWORK』の概念である。このネットワークは次世代の通信フォーマットであるISDN(デジタル総合サービス網)回線によって同社のホストコンピュータ内で、各社のコンピューターを繋ぎ、参加する企業それぞれが持つ情報を共有しようというもので、業界内の新たなネットワーク作りという意味でも非常にインパクトの強いプロジェクトと言えるだろう。

「ネットワーク上では、電子会議により全国オペレーター同士が営業ノウハウを交換することも可能ですし、中古機の売買もオークション形式で流通マージンを軽減することができるはずです。また、大量発注でないと、中々注文通りの商品が入荷しないプライズも、ネットワーク上で注文を受け付け一括注文することができます」。同様にメーカーやディストリビューターにとっての新たな販売チャンネルになる可能性もある。

また、ネットワークが充実する事により、大手にとっても情報価値のあるものになれば、大手のネットワークとの相互乗り入れも考えられ、情報を媒介とした理想的な形での共存の道が見え隠れする。

このネットワークのスタートは来年(95年)春の予定で、同社はその時点での参加企業200社を目標としている。ネットワーク用のソフトとしてはLOTUS NOTES(グループウェア)が必要。現在の所、アクセスの形態や料金等の詳細は未定ではあるが、同社は「ユーザの経費を圧迫するような設定であっては意味がない」とコメントする。

「現在は、この大きなネットワーク構築のためにお客様にまずパソコンを導入して頂くこと、パソコンに慣れて頂くことを目的にA-SATを販売しています。ソフトの販売でいくら儲けようというのではなく、我々クラスの企業の存続を掛けているという義務感を持ってご提案をさせて頂いています」。

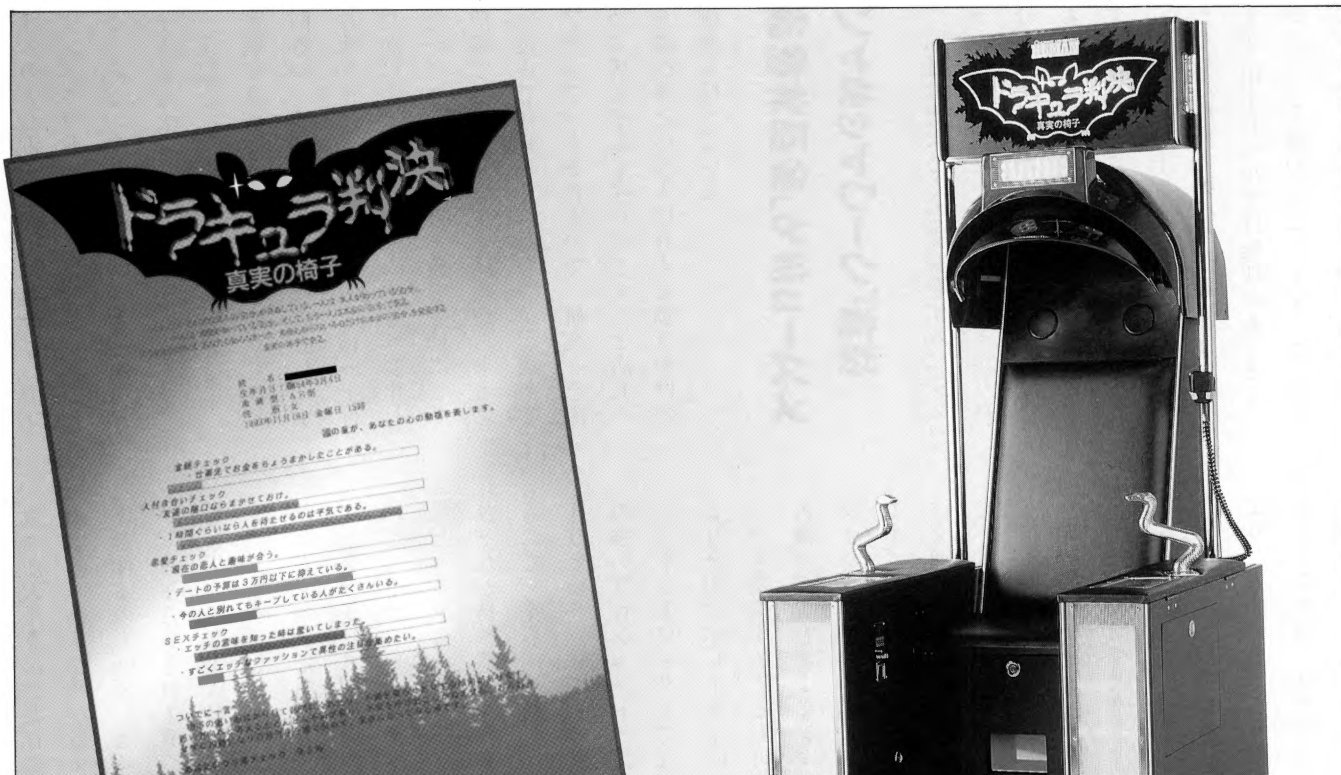
ピラミッド形状のAM業界で、あくまでも底辺から上を見上げる視線で開発・企画されたA-SATとアミューズメント・ネットワーク。業界内の新たな波として目の離せない存在である。

問TEL 078(925)3759
㈱スターシップ

新商品クローズアップ

ドラキュラ判決

ヒューマン㈱



昨年8月に行なわれた第31回アミューズメントマシンショーに出展、注目を集めていたマシン「ドラキュラ判決」がいよいよ市場に投入される。

この「ドラキュラ判決」を開発したのはヒューマン㈱(本社・東京、鈴木長四郎社長)。これまで同社はコンシューマ用ゲームソフトを中心に開発・販売を行なってきたが、93年5月に発売された占い機「クリスタルフォーチューン」を皮切りに、アーケードゲーム部門への積極的な活動を開始。昨年度は占い機だけでなく、サッカーをテーマにした業務用ビデオゲーム「グランドストライカー」を開発するなど、近年メキメキと力を付けてきている。

占い師を模したディスプレイが目を引く「クリスタルフォーチューン」、先日のAOU'94エキスポでは今後の発売予定商品として「クリスタルフォーチューンED」「ジョハリの窓」と、〝心理ゲーム〟を中心に、他では見られない独自のアイディアで勝負した同社。今回発売される「ドラキュラ判決」は、そうした流れの中から生まれた訳だが、さて、どんな味付けがされているのだろう。

〝座るがよい、真実の椅子に…。闇から蘇るドラキュラの聖霊が、心の奥深くに潜む偽りを鋭峰のごとく裁く…〟と、ノッケから圧倒的な世界観でプレイヤーを魅了する心理ゲームマシン、それが今月ご紹介する「ドラキュラ判決」だ。

この「ドラキュラ判決」は、高感度センサーによるポリグラフ型ウソ発見器をアミューズメントに応用したマシン。今一番注目されているジャンルの一つ〝心理ゲーム〟に属する。

自分の身を守るための嘘、他人のためにつく嘘、他人を傷つける嘘…、一言で〝ウソ〟と言っても、様々な意味合いがあるが、この「ドラキュラ判決」は〝笑ってしまうような嘘〟がテーマ。仲間同士で笑いあうために嘘を活用し、コミュニケーションの構築に役立てようというのが、同機の基本コンセプトである。

このマシンの特徴は、独特なスタイル、サウンド、照明により演出される強烈な世界観にある。タイトルにもある〝ドラキュラ〟とは〝ウソ〟を鋭くとらえるイメージの象徴であり、本体の内蔵スピーカーから低く響きわたる〝ドラキュラ〟の音声や、本体上部に設置されているインジケーターランプを点灯させることで、筐体内部に〝彼〟が潜んでいるという認識を、プレイヤーのみならず周囲のギャラリーにまで与えてしまう。また、本体シート両脇に設置されている高感度センサーの握り部分は〝ヘビ〟の形をしている。

〝ヘビ〟はウソつき者の象徴であり、同機のイメージ効果と緊張感を一層盛り上げてくれる。

全体のスタイルは、プレイヤーが正面を向いて座れるようシートの位置を設定。仲間とワイワイ楽しむというケースを想定している。この他、プレイヤーの顔を覆うように漆黒のフードを設置している。これは、プレイヤーの羞恥心を軽減するだけでなく、音声ガイダンスをより聞き取り易くし、プレイへの集中を促す効果を狙っている。また、フードにはポリグラフと連動したインジケーターが内蔵されており、ギャラリーはプレイヤーの心の動揺をタイムリーに知ることができる。

また、同機のボディーカラーには重厚なブラックを採用。この重々しいボディーカラーに包まれた筐体は、至る所に派手な原色が施されたマシンが列挙するロケーション内において奇妙な空間を創り出す。このミスマッチ感が、非常に高い視覚効果を生み出し、集客につながる。

ゲーム内容は、全8問の質問により診断、〝ウソ度〟をチェックする。質問内容は、金銭・対人関係・恋愛・SEXの4ジャンルに関するもの約800種以上が用意されており、この中からランダムに8問が出題される。また、最後の質問に限りパートナーからの質問を行なうことができる。この質問は本体横の専用マイクを使用するのだが、この時、ボイスチェンジャーを採用することでパートナーからの声を神妙なトーンに変換する等の演出もある。

プレイの方法は次の通り。

①コインを投入。
②本体脇のパネルにより名前を入力。
③生年月日、血液型、性別を入力。
④パートナーからの質問をするかどうか選択。(この時〝YES〟を選んだ場合、パートナーは7問目が終了後、マイクのボタンを押し1問だけ質問をする)
⑤プリントアウトされた結果を受け取りゲーム終了。

プリントアウトされた用紙には、それぞれの質問別に対するプレイヤーの心の動揺度をパラメーターにして表示。そして総合評価として〝ウソ度〟をパーセンテージで表示する他、一言アドバイスを記載する。

1プレイの料金は300円。これは出荷時の初期設定なので、ディップスイッチにより500円にまで設定変更が可能だ。

同社が行なったロケテストでは1日当たり平均1万円前後を記録。利用者はヤングアダルト層がメイン。カップル客などは、どちらかというと女性のほうが興味を示し、彼氏を座らせているケースが見受けられる。一種異様な風貌がウケている様だ。

この「ドラキュラ判決」は、ゲームマシンというよりは、むしろアトラクションに近い製品。ありきたりの機械にご不満をお持ちの方、このマシンにより、ロケーションは斬新なエンターテインメント空間に生まれ変わるでしょう。

〈お問い合わせ先〉
・ヒューマン㈱テーマアミューズメント課
・TEL 0422(70)7000
・価格未定
・3月10日発売予定

仕様 Specifications

外形寸法……H1935×W930×D1200(㎜)
重量……約100kg
料金設定…1プレイ300円(工場出荷時)
※設定金額はPCB-DIPSWにて変更可
プリンター…シチズン製CT-11熱転写式
プリント用紙……専用感熱ロール紙使用
カットサイズA4
(1ロールあたり約310プレイ)
メモリ容量……約52Mビット

連載 第8回

新・遊園地の文化史

近代遊園地の祖、コニー・アイランドの歩み

レジャービジネスアナリスト
信州短期大学講師／日本体育大学講師
中藤 保則

第一部　遊園地の誕生と発展
第三章　コニーアイランドと博覧会

遊園地に現れる日本人の余暇行動

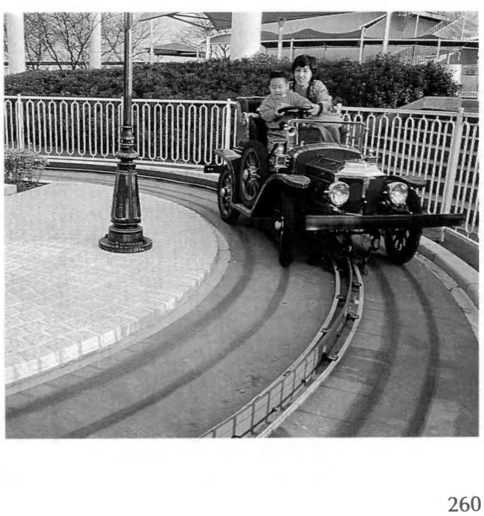
筆者が現在、最も興味を抱いているのは日本人の余暇行動であるらしい。らしい、などといささか無責任な言い回しをしたのは、まだ明確な像を結ぶまでにはいたっていないのだが、これまで手がけてきた幅だけはやたらに広いテーマの諸々を何とか統合しようとすると、どうしても日本人の余暇行動という大テーマが浮かびあがってくるのである。

元来、日本人はいわゆる〝日本人論〟を好むといわれている。他の国や民族との相違を見つけだして喜ぶ性格があるとも指摘されており、そのためもあってかこの種の論議や書物が巷に溢れている。その点も重々承知してはいるのだが、どうしてもこのテーマを無視して通るわけにはいかなくなってきたのである。

個人的なことで恐縮だが、筆者はかつて『アミューズメント産業』誌の編集に携わった後、フリーのライターとなった。フィールドは一貫してレジャー（ビジネス）である。世の変遷と流行に連れて、てがける分野も拡大し、ついにはリゾートや温浴施設、フィットネス、健康問題をも専門とするようになったが、出発となったのは遊園地、遊戯機械、ゲーム等のアミューズメント産業であった。

その間、絶えず直面させられたのは、日本人に特徴的な余暇行動である。たとえば、最も典型的なものには風呂がある。ヨーロッパのクアテルメ（温泉療法）やタラソテラピ（海洋療法）が日本に導入されるようになって、幾度か視察に訪れたが、風呂に対する感覚、利用法の彼我の相違を痛感することになった。

温泉療法が発達しているドイツの温泉浴スタイルは日本とはかなり異なっている。最も端的な違いはお湯の温度である。日本人はなぜ風呂が好きなのか、なぜ熱い風呂に入らなければ満足できないのか。その答えを見つけようとすると、どうしても日本人の生活行動、余暇行動の特徴とその成立に興味が向いていく。



リゾートにしてもそうである。日本にお

けるリゾートは、本来は異なった概念である周遊観光と結びつき、いわば観光リゾートとして登場し発達しつつある。それもまた経済状況、国土や風土の相違と共に余暇行動、余暇パターンの相違に起因するところが大きいはずである。

そして、その日本人の余暇行動は遊園地とその発達にも深くかかわっているように思えるのである。

ニューヨーク市民の憩いの場 ビアガーデンの登場

代表的な遊戯機械である観覧車やジェットコースター、回転木馬などのルーツはヨーロッパにあった。そして遊園地の祖もヨーロッパである。しかし、近代的な遊園地となればアメリカで生まれ発展したものであるということができるだろう。それらのルーツを探るのは後の章にゆずることにするが、遊園地と博覧会との密接な関わりを述べるために、近代型遊園地の祖ともいうべきアメリカのコニー・アイランドについてふれておきたい。

よくコニー・アイランドと一口にいうが、これはもともと地名であり、単独の遊園地を指すものではない。いくつかの施設が集合したアミューズメントゾーン、あるいは遊園地群として一世をふうびした存在である。

このコニー・アイランドには、先輩格のアミューズメントゾーンがある。ニューヨークのマンハッタン島にあった62ヘクタールに及ぶ広大な「ジョーンズの森」である。イーストリバーに沿った70番街から73番街にわたるこの森は、１８００年代のはじめからボウリング、ビリヤード、射的場、体育機器、レスリング試合場、ロバ乗り、徒競争のグラウンド、初期の回転木馬、ブランコなどの施設があり、音楽やダンスを楽しむ場所であった。

これらのブースやテント、飲物の売店が歩道に沿ってたちならび、また、動画と人形劇を組み合わせた出し物もあった。そして、最も人気があったものはビールである。美しく整えられた自然に包まれてビールをのみ会話を楽しむ〝ビア・ガーデン〟というスタイルと名称がアメリカの社会に定着していった。

膨張する大都市が生み出したコニー・アイランド

しかし、１８６０年代になると、ジョーンズの森は発展するニューヨーク市のなかに取り込まれ、アミューズメントゾーンとしての役割は終焉を迎えることになる。

かわって登場したのが、マンハッタン島から9マイル南、ロングアイランドの南西の端にあるコニー・アイランドである。この地名の由来は、１６０９年イギリスの航海者ヘンリー・ハドソンが初めて上陸した時、うさぎがたくさんいたからとも、この島に入植した初期のオランダ人Ｃｏｎｅｙｎｅｎの名によるとも、あるいはうさぎのオランダ語Ｋｏｎｉｊｉｎによるともいわれている。ヘンリー・ハドソンはアメリカのハドソン川、カナダのハドソン湾などにその名を残している。

いずれにしてもこの島は、しだいにコンクリートに覆われ、うっとうしい夏の暑さに悩まされだしたニューヨーク市民の憩いの砂浜であり、海水浴場だった。その頃の雰囲気は、ウォルト・ホイットマンが書き残した文章で、容易に想像がつくと思われる。

「長く、むきだしで、人の足跡もないその浜は、すべて私のものだった。私は泳いだ後、堅い砂の上を駆け回り、波とかもめに、ホーマーやシェイクスピアを朗読してきかせるのが大好きだった。」

アメリカの民主主義、平和主義を代表する詩人であるホイットマンは、１８１９年の生まれであるから、１８４０年前後のコニー・アイランドであろうか。余暇時間を自由に使える詩人は、誰もいない浜辺を独占して一人楽しむことができたのであろう。

１８２９年には最初のビーチホテル「コニー・アイランド・ハウス」が建てられ、貝殻を敷き詰めた道路がつくられた。そして、長さ5マイル、幅4分の3マイルのこの浜に、レストラン、更衣所、ビアホールなどがつくられていく。海につきでた３００ｍの鉄製桟橋がかけられ、そこにさまざまな種類のゲーム、ダンスフロア、飲食店、そして１２００個のロッカーが訪れる客を待つようになった。さらには島の西端とニューヨークを結ぶ外輪蒸気船が定期航路を開いた。

鉄道が敷かれるのは70年代であり、その頃には1日に5万人を超える人で賑わうようになったが、その頃にはコニー・アイランドの雰囲気は激変していた。

〝お行儀良さ〟のカウンター・カルチャーとしての発展

60年代までのコニー・アイランドは、訪れる人も裕福な階層が多かったし、ごく穏やかな過ごしかたをしていたようである。ホイットマンのように、泳いだり、海浜を散歩したり、波とたわむれたり、貝や海藻をひろったり、魚介類の料理を堪能したりしていた。また、カモなどの狩猟も醍醐味のひとつだった。

ところが１８６０年代になると、一気にがさつな〝お行儀の悪い〟連中をもひきつけるようになる。それは膨張する都市の宿命でもあるが、地方の狭い地域社会で住む場所を失った人間、一発あてこむ人間、その他の好ましからぬ人間にとって都市は快適環境でもあったからである。これらの人種にとってのびのびと過ごせる場所は、巨

大化する都市空間しかなかった。都市の懐の深さ、奥行きの広さは、実に多種多様な人間の活動を許したのである。

しかし、決してマイナスの面ばかりではない。自由な、現在では当然視されるようになった放蕩や放埒もまた、当時の社会通念の上では〝悪〟とみなされる土壌があった。もちろん現在でも悪は悪であるもろもろもあった。先にコニー・アイランドを訪れたのは主として裕福な階層であったと述べたが、それらの人たちにとって、生活の上でも余暇の分野でも望ましい価値体系は、イギリスのヴィクトリア朝の文化であった。

我々は現在でもヴィクトリア朝という言葉をよく目にする。また、その言葉がかもしだす雰囲気もおぼろげながら想像できる。しかし、新興国アメリカにとってのヴィクトリア朝文化は、彼らがよって立つ原点でもあり、規範とすべき〝良きもの〟のすべてでもあった。

ヴィクトリアはいうまでもなく1837年から1901年に在位したイギリスの女王である。その治世は大英帝国の絶頂期にあたり、議会政治の発展、商工業の発展を果たし、1877年以降はインド皇帝も兼任していたことからも知れるように、全世界にわたる広大な植民地を支配していた。日が沈むことのない世界規模の大帝国が現出した時である。

衣服から家具にいたるまでこの王朝風のスタイルは今に伝わっているが、この時期のアメリカのエリートにとってもっとも重要だったのは〝品性〟の美徳であったという。

『コニーアイランド』（ジョン・F・キャソン著、大井浩二訳、昭和62年、開文社出版）は、まさにコニー・アイランドについて書かれた書物であるが、サブタイトルに「遊園地が語るアメリカ文化」とあるように、かつて遊園地の代表的なゾーンであったコニー・アイランドを通してアメリカ文化を語っている書物である。

それによると、この時期のアメリカ人は、イギリス以上に、さまざまの点で徹底してヴィクトリア朝的文化に支配されていたという。その担い手、文化的な指導階級を形成していたのは、植民地時代の古い紳士階級の没落の後をうけて、自意識の強いエリートの批評家、牧師、教育者、改革家――主として、都市的な北部のプロテスタントの中産階級の出身者であった。

我々はWASPという一種の〝階級〟をあらわす言葉を知っている。白人、アングロサクソン系、プロテスタントを意味する。かつてアメリカのエスタブリッシュメントはほとんどすべてWASPであった。それをやぶったのはJ・F・ケネディであったといわれる。彼はアイリッシュ系カトリックだったのである。

それはともかくアメリカの表面を覆うプロテスタント的な清廉潔白さ、謹厳実直、そして労働を善とみなし怠惰を悪とする価値観は、アメリカを世界一の大国におしあげた原動力であることは承知していても、時には閉口することもある。かの国がひとつの〝良き価値〟に向かって邁進するバイタリティは、曖昧な中途半端さを好むらしい日本人には、時には重すぎるようにも感じられる。

だが、このような〝お行儀の良さ〟にはどこの国にも必ず反作用があり、それを破ろうとするカウンター・カルチャーが勃興してくるのが常である。同書はコニー・アイランドをそのカウンターカルチャーのひとつとして位置づけている。そしてそれが生じたことは、沈滞する社会にバイタリティを甦らせることにもなる。

大賑わいとなった60年代のコニー・アイランド

海岸に並んだパビリオンは、ほとんど波打ち際より180～270mの距離にあり、きのこのような屋根とたいらな高床をもつだけの簡単なものだったが、やがて壁をとりつけるようになった。閉鎖空間となったのである。そして、これらのパビリオンのなかの花形は、キャバレーだった。女性歌手が声量豊かに哀切なバラードを歌い、ステージを囲む席でワインやビールをのむ観客は大喝采をおくった。ボードビルがあり、どたばた喜劇、メロドラマが演じられ、ゲーム、回転木馬、クレイのアヒルを撃つ射的、ジプシーの占いなどがあった。

さらにまたいかがわしい遊びも存在しており、その種の小屋の一帯はGUT（はらわた、腸）と呼ばれた。前掲書によると、西端にあるノートンズ・ポイントは、賭博師、詐欺師、スリ、暴力団員、売春婦などの溜まり場になっていたという。ニューヨークやブルックリンの官憲の目がとどかず、彼らは行楽客を相手に結構な商売にいそしんでいたものらしい。

コニー・アイランドを再び変えたハイクラスホテルの出現

これらの隠微なうさんくさい賑わいを隅におしやり、コニー・アイランドの発展に一段と拍車をかけたのは、ハイクラスのホテルの出現であった。コニー・アイランドに優雅な時代の到来を告げることになった最初の大ホテルは、1874年に建造されたチャールズ・フェルトマンの「オーシャン・パビリオン」である。

フェルトマンには実に興味深い逸話が残されている。ギャリー・カイリアジの『The Great American Amusement Parks』によると、今や世界的な軽食ホットドッグは彼の創案であるという。他の資料ではそれにふれてあるものは見いだせないのだが、アメリカでつくられ遊園地などで広まったことは確かなようである。

同書によると、フェルトマンはコニー・アイランドのパイの売り子としてなかなか



中藤 保則（なかふじ やすのり）

レジャービジネスアナリスト

信州短期大学講師、日本体育大学講師。1943年北海道生まれ。東京芸術大学美術学部芸術学科卒業。美学・美術史専攻。

余暇（レジャー）の分野に興味を持ち、研究を重ねる。『月刊アミューズメント産業』編集長を経て、レジャービジネス関係のジャーナリストとして活躍。同時にリゾートや各種レジャー施設の開発コンサルタント、プランナーとして多くの新規、再開発プロジェクトに携わるほか、TKK健康科学研究所所長を務める。また関連紙誌等に記事、論文多数。また各種セミナー、研究会等での講演多数。

現在、信州短期大学にて「観光・リゾート事業論」「健康産業論」を、また日本体育大学にて「スポーツマネジメント論」の講義を行なっている。

▼ ▼ ▼

著書

『遊園地の文化史』『蘇る笑顔』『アクアリゾート開発計画資料集』他。

共著

『タラソテラピー施設計画事業化資料集』『躍進する盛岡グランドホテルの営業戦略ノウハウ』『余暇生活開発士テキスト』他。

『平凡社大百科辞典』の娯楽に関する項目を担当。

アメリカスポーツ医学会（ACSM）認定ヘルス／フィットネスインストラクター。日中太極拳交流協会認定太極拳指導員。

良い商売をしていたが、ある日の午後、コニー・アイランド名物のハマグリにかわる食べ物はないかと思案しながらぶらぶら歩いていた。そして、ほんの気まぐれで、ウィンナソーセージをロールパンにはさみ、一口かじる。ゆっくりとかみながら、それにマスタードをつけてまた一口――

彼はこの新しい商品を〝レッド・ホット〟と名づけて売出し、大人気をよんでつくるのが間に合わないほどの売れゆきとなった。チャールズ・フェルトマンは、文字通り一夜にして巨万の富を築き、アメリカンズ・ドリームを実現した一人となった。

だが、成功にはやっかみがつきものである。このレッド・ホットは犬の肉ではないかと怪しむ記事が新聞にのった。しかし、彼はそれくらいでめげる男ではなく、その記事を逆手にとって宣伝に利用したのである。すなわち、レッド・ホットは〝ホットドッグ〟と名称を変え、ますますの人気をよぶことになった。

彼はホットドッグで得た富を、オーシャンパビリオンの建造に注いだ。このホテルは、2万人の客が優雅に食事をすることが可能で、3000名が踊ることができる11の電灯、400のガス灯に照らされたホールもあった。ババリアビールはのめたが、ホットドッグは除外された。フェルトマンはハイクラスのホテルの雰囲気にはそぐわないことを知っていたのである。そのかわり専用スタンドを島中に展開して販売した。

このころになると、行楽地としてのコニー・アイランドの価値が注目され、投資家たちの意欲をかきたてた。

ハイクラスの雰囲気を売り物にしたのは、マンハッタン・ビーチであった。ここは鉄道王として知られ、不動産業界のビッグネームであったオースティン・コービンが投資していた地域である。彼は1876年から1年間かけてニューヨーク・アンド・マンハッタンビーチ鉄道を敷設し、そのためニューヨークの富豪やハイソサェティの人たちがコービンの経営する「マンハッタン・ビーチホテル」に直行することができた。

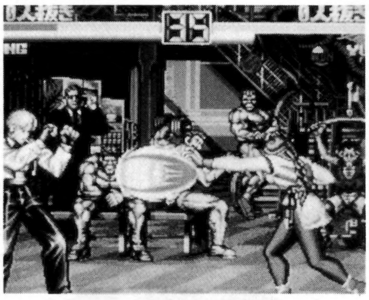
このホテルは1876年の建造であり、オーシャン・パビリオンに続く豪華ホテルとなった。あらゆる施設が整っているといわれ、有名な伝説や戦闘などを浮かび上がらせる花火などのアトラクションも名物となった。

さらに「ブライトン・ビーチホテル」「シービーチ・パレス」と相ついで姿を現し、1880年の「オリエンタルホテル」はエレガンスの極致とも思われた。

だが、1882年になると、奇想天外な新ホテルが出現して、ある意味ではこれらの豪華ホテルをしのぐことになる。ジェームズ・V・ラファティが建造した「ザ・エレファント」である。これは象の形をしたとてつもない建物で、高さ37m、脚の周囲は18mあり、前脚の片方は葉巻の店、もう片方はジオラマ館となっていた。後脚は昇り降りのらせん階段で、ショッピングセンターや客室がある胴体に通じ、海に面した頭部は展望室になっていた。

スタートダッシュ マシン速報

龍虎の拳 2



今期の新製品の中では文句なしに注目度ナンバーワンの格闘アクション。「最近いいものが少なくて…」と嘆くオペレーターが多い中、前作がヒットを飛ばした「龍虎の拳2」への期待は大きい。

今月は設置店が少なかったためビデオゲーム部門では第9位。しかし導入したロケでの活躍ぶりをみる限り、こんなところをウロウロしているゲームではない。

「1月20日に入れましたが、初日からトップインカムを記録。2月に入った今でも1日平均2万5千円前後をキープしていますよ」(関西Tオペレーター)。

「1日平均のインカムは1万9千円くらい。最近にない好調な出足ですね」(関東Sオペレーター)

この2社は一等地の繁華街にロケーションを構えるオペレーターだけに一般的な数字と比べるとかなり高いが、他店からも高評価が相次いだ。

「今月は『龍虎の拳2』に人気が集中した感じ。来月は5台に増やす予定です」(関西S店長)。

「ビデオゲームでは2位にランクイン。新製品ではこれと〝ダンジョンズアンドドラゴンズ〟が抜けていますね」(九州Oオペレーター)。

最近、リリースされれば確実に上位にくい込んでくるネオ・ジオの格闘ゲーム。〝龍虎の拳〟はその中でも最強ブランドであり、来期のトップ3入りは間違いのないところだ。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

スタートダッシュマシン速報

ダンジョンズ アンド ドラゴンズ パワー オブ ドゥーム



DUNGEONS & DRAGONS® is a trademark owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from SSI, Sunnyvale, CA, USA. Copyright ©1993 SSI. All Right Reserved. Copyright © 1993 TSR, Inc. All Right Reserved. Copyright ©1993 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

テーブルトークRPG「ダンジョンズアンドドラゴンズ」をビデオゲーム化した、横スクロール型アクションゲーム。最大4人までの同時プレイが可能。同タイプのゲームでは、久しくヒットと呼べる商品が無かっただけに期待する所は大きい。

「スタートは上々と言えましょうか。平均インカムは9千円で、ビデオゲームの中では上位に位置しています」(四国Dオペレーター)。

「平均6千円。アクションゲームとしては良い方です。「天地を喰らうII」と似たようなゲームなので、期待しています」(中国Oオペレーター)。

これらの様な、良しとする意見もあれば…。

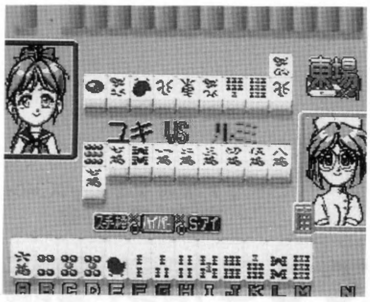
「中の上といったところです。途中に出てくるボスキャラが強いのか、少し内容が難しい様です。コインを山積みにしてプレイされる方も見かけるのですが、2～3百円であきらめてしまう方が多いみたいですね。インカムは6～7千円です。今はいいが、すぐに落ちてきそうな気がします」(中国Rオペレーター)。

「筐体を2台繋げて4人用で設置しています。いきなりトップのインカムが出ましたが、徐々に後退気味です」(九州Mオペレーター)。

という様に、今後の行方に懸念を感じているオペレーターも。とりあえず、スタート時の食いつきは良かった様だ。この先については、期待半分、不安半分といったところか。

㈱カプコン製。

アイドル雀士スーチーパイSpecial



家庭用ゲームで発売された麻雀ゲーム「アイドル雀士スーチーパイ」を、業務用に焼き直しした美少女麻雀ゲーム。美少女キャラには漫画家・園田健一氏を起用。この業務用では、家庭用で人気の高かったキャラクターが使用されている。

「麻雀ゲームは全般的にあまりよくないのですが、4～5台入れている中ではトップの人気ですね。客層は学生など同種ゲームとしては比較的低めになっています。インカムは平均3～4千円、よい時では6千円程になります」(中国Rオペレーター)。

「麻雀ゲームでは一番安定しています。ゲーム途中にアイテム獲得のボーナス面がありますが、これに人気があるみたいですよ。平均インカムは6千円で、麻雀ゲームの中では一番人気です」(関西Cオペレーター)。

「平均7千円は入っています。これは『バーチャファイター』を除く格闘ものよりも上の数字です。安定感もいいみたいですし、かなり長く使えるような気がしますね」(中国Kオペレーター)。

麻雀ゲームの中では、現在ナンバーワンの評価が得られた。また、このゲームでは原画プレゼントのキャンペーン(3月末締切り)が行なわれているが、これが高インカムの要因の一つとの意見も。ちなみに、このプレゼントの応募状況は現在(2月中旬)200通程来ているらしく、業務用としては上々の反応であるとのことである。

㈱ジャレコ製。

オペレーターNOW



ＯＡＯ（大阪府アミューズメント施設営業者協会）
「会員なんでもご相談電話」

（担当　峯　久）

ＯＡＯ「会員なんでもご相談電話」、1月16日から2月15日まで、31日間の受付件数は府下47件、他府県16件で合計63件となっている。

（ＴＥＬ・０６・７６２・３２３２
ＦＡＸ・０６・７６２・６７８７
各都道府県団体の会員の方は◎会員番号、◎氏名、◎電話番号を、非会員の方は◎住所、◎店名、◎氏名、◎電話番号をお願いします。）

9年目に入る「相談電話」 担当の峯氏に表彰状を贈呈

昭和61年2月16日に開設された当相談電話が9年目に入った。

8年目の総受付件数は、府下４０４件、他府県１６８件で計５７２件。8年間の累計では府下３７８５件（70・8％）、他府県１５５８件（29・2％）にもなる。

ＯＡＯでは、この8年間に亘る峯氏の労にむくいるため、2月3日に峯夫妻を招待し、記念品を添え表彰状の贈呈を行なった。（２３７頁「トピックス」参照）

峯氏はいつものことながら、「私の方が勉強させて頂いて感謝しています」と謙虚だが、大阪府下はもちろん全国のＡＭ業者の「便利電話」として、更には「業界浄化のキーステーション」として、その果した役割りは貴重だ。小誌が言するのは筋違いだが、今後共のご労苦をお願いしたい。

業況低下時にこそ問われる業界体質!!

さて、今月の電話だが、総じて不況の影響が色濃く出た内容となっている。

「今月もいろいろなお電話を頂きましたが、全般的に売上げが低下しているためでしょう、違反営業が増えつつあるのではないか、と心配しています。

各種の業種に共通という面もありますが、特に遊びを提供する業種――とりわけ、一定のルールにのっとったサービスが提供さるべき業種にあっては、売上げの低下をカバーしようという意識が、ルールに対する考えを甘くしてしまう、という心配があります。

業況悪化とはいえ、今日のＡＭ業界を築くに到った経過を思い起せば、ルールを守っての努力があってこその繁栄です。自助努力、自浄努力の意味を改めて思い起こすこと、そのための業界としての監視・指導機関を設ける必要もあるのではないか、ということを考えさせられる昨今です。

当相談電話も9年目に入りましたが、ご相談をお受けするというより、お電話頂く皆さんに支えられての8年でした。今後もよろしくお願い致します」

1/16～2/15（31日間）計63件（含・他府県16件）

①8号営業所の廃業手続き（他県）		1
②〃	縮少手続き	1
③〃	他業（喫茶）併設手続き	1
④ディストリビューターについて	(イ)メーカーの下請か	2
	(ロ)メーカーに対し結束（協会）を（他2）	3
⑤クレーン景品からコンドーム、パンティの排除を（他県1）		3
⑥シングル業者のダンピング（10円）はなんとかならないか		2
⑦ＯＡＯ総会（2月17日）の件		4
⑧〃	青少年立入の調査の件	4
⑨〃	会員親睦の行事を	1
⑩〃	たまりば会にOPの出席を	2
⑪ＡＯＵ梅原会長引退意向の件	(イ)留任希望（他2）	8
	(ロ)後任は？（他1）	3
	(ハ)その他	2
⑫ＡＯＵエキスポ	(イ)関西でも開催を（他1）	3
	(ロ)中・小ゲームコーナー向けの開発を（他県）	2
	(ハ)もっと斬新な開発を	2
⑬違法営業容疑	(イ)16歳未満の立入時間	2
	(ロ)営業時間（24時）（他1）	2
	(ハ)賭博容疑（メダル）	1
	(ニ)カーニバルゲーム単価（他2）	3
⑭「なんでもご相談電話」の表彰おめでとう		2
⑮その他（病気見舞を含め）（他県3）		9


"創・遊・人すきです"
TOGO
究極の
パンチングマシーン
Fighting Pose
ファイティング ポーズ
アッパー！フック!! ストレート!!!
ぶちのめすまで パンチを連打
大迫力！等身大ボクサーとの闘いは
今までのパンチングマシーンをはるかに凌ぐ
店頭アイキャッチマシーンの決定版だ！
相手はヤツだ！
熱い闘志をグローブにたくせ！
ランク表示でリピート効果絶大！
サイス：幅930mm×長さ1,200mm
×高さ1,850mm
消費電力：AC100V 200W
ハイ・インカムマシーン
ロケーションの救世主、現わる!!
SHOTING STAR
シューティングスター
サイズ：幅1,200mm×奥行2,500mm×高さ1,800mm
消費電力：AC100V 150W
▽61-15405
シュートスピードをスカッと測定！
STREET SHOOTER
ストリートシューター
サイズ：幅900mm×奥行2,500mm×高さ2,500mm
消費電力：AC100V 180W
▽61-15405
これが話題の景品出しバスケ！
BEST PITCH
ベストピッチ
サイズ：幅1,230mm×奥行2,500mm×高さ2,200mm
消費電力：AC100V 270W
▽61-15405
投球フォームをビデオでスロー再生
モックンゴルフ
モックンゴルフ
サイズ：幅1,100mm×奥行850mm×高さ1,500mm
消費電力：AC100V 200W
▽91-48422
ロケのすき間をうめるミニミニサイズ
STREET SHOOTER 2on2
ストリートシューター2 on 2
サイズ：幅1,230mm×奥行2,500mm×高さ2,500mm
消費電力：AC100V 180W
▽61-15405
景品出しでインカム炸裂!!
SUPER PERFECT BALL
スーパーパーフェクトボール
サイズ：幅2,260mm×奥行5,600mm×高さ1,650mm
（モニター部2,200mm）
消費電力：AC100V 300W
▽91-49168
コンパクトでも本格派！
モックンレース
モックンレース
サイズ：幅1,800mm×奥行1,150mm×高さ1,400mm
消費電力：AC100V 250W
▽61-15405
人気の対抗モグラにニューバージョン登場！
感動ある遊びを世界の人々に
株式会社 トーゴ
本社／〒152 東京都目黒区八雲1-5-7
☎(03)3718-6461 FAX.(03)3725-2420



OBNES
★価格表示のない製品は、オペレーター価格@￥300程度以下です。
SUPER BOMBERMAN
SUPER
ボンバーマン
コインバンク
と新登場
どかーん
4アイテム 16cm 100個入り
OP価格@￥300程度以下です
NEW!
4月発売予定
©1993 HUDSON SOFT
かわいいぬいぐるみの
欲張りアソートセット!
大好評発売中
OBS-4
100個アソート
期間限定特価
￥15,800
OP価格￥19,800
人気感度は、いつでも
ハイボルテージです!!
素敵なメロディーの流れる
かわいいオルゴール
NEW!
CRYSTAL MELODY
HAPPY BIRTHDAY
世界中の誰よりきっと
いとしのエリー
4月発売予定
パッケージの仕様は写真と異なる場合があります。
クリスタルメロディ
ハッピーバースデー：40、いとしのエリー：30
世界中の誰よりきっと：30　計100個
OP価格￥30,000
1
各種カプセル対応
ゴールデンアクセサリーセット
透明ケース付・100個
OP価格￥26,000
小さくてカワイイ辞典で学力アップ!?
2
ミニ辞典キーホルダー
120個
OP価格￥26,000
3
アドレス帳マネー計算機
10アイテム 100個
OP価格￥25,000
4
カラーコレクション
5アイテム 100個
OP価格￥25,000
5
アソートダイバーウォッチ
100個
OP価格￥15,800
6
ファッションチョーカー
100個
OP価格￥25,000
OBNES
株式会社オーブネス
フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1-2-2 浪芳ビル5階

OBNES

A dream makes evolution!

OBNES

オリジナル・デザイン&ハイ・クオリティ

細部までこだわった高品質の個性豊かな商品を盛りだくさんご用意致しました。

NEW!

かわいすぎてごめんなさいっ
さすが!!のクオリティです。



4月発売予定

ワンだふるファミリー

5アイテム 17cm 100個　OP価格¥28,000

NEW!

いつでもどこでも
おきらく気分でふくらませられます



3月中旬発売　持ち運びに便利なネット付!

メタリックボール・ポンプ付

4色 100個　OP価格¥29,000

NEW!

親子2代のワンタンメンそだちぃ～♪

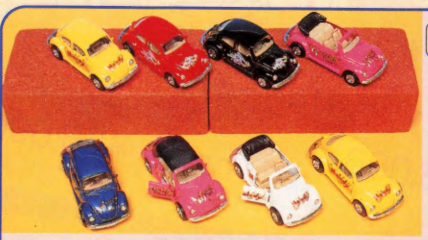


大好評発売中　©エースコック㈱ 企画フラッツ

エースコックの子豚ちゃん

ぬいぐるみ4種、クッション1種 100個　OP価格¥30,000

1



スーパースポーツワーゲン

大きさ11cm 144個　OP価格¥28,000

2



ミニワーゲン

大きさ6cm 288個　OP価格¥33,000

3　★写真は大きい方です。



ミニクーパー(大)

96個　OP価格¥24,000

ミニクーパー(小)サイズ 288個OP価格¥35,000もあります。

4　ストII'(ダッシュ)登場!!



ストリートファイターII'(ダッシュ)バージョン

ぬいぐるみ60個、きんちゃく40個 計100個　OP価格¥30,000

5



江戸物語クッションスタンプ

10アイテム 100個　OP価格¥18,000

6



丼ぶりキーホルダー

6アイテム 100個　OP価格¥18,000

●価格表示のない製品は、オペレーター価格@¥300程度以下です。

株式会社オーブネス

フリーダイヤル 0120-311607

TEL 06(641)6001　FAX 06(645)0888

〒556 大阪市浪速区元町1-2-2 浪芳ビル5階



1. 江戸物語　クッションスタンプ
（200ケ）OP価格 ￥40,000



2. キーホルダー
（200ケ）OP価格 ￥40,000



3. バンダリーナ&ウエストポーチ
（100ケ）OP価格 ￥30,000



4. バンダナ（ペイズリー柄）アソート
（100ケ）OP価格 ￥20,000
円筒ケース入はプラス￥4,000



5. 浮世絵ハンカチアソートセット
（100ケ）OP価格 ￥25,000
円筒ケース入はプラス￥4,000



6. ホイッスルチョーカー
&キーホルダー
（100ケ）OP価格 ￥30,000



7. アドレス帳付マネー計算機
トータルセット
（100ケ）OP価格 ￥25,000



8. 粘着力バツグン
アクロバット玩具セット
（200ケ）OP価格 ￥12,000



9. 競馬・パチンコBANK（大）
トータルセット
（100ケ）OP価格 ￥30,000



10. 目覚まし時計・計算機・
タイマーアソートセット
（100ケ）OP価格 ￥25,000



11. アクアタイム・
コインケースセット
（100ケ）OP価格 ￥26,000



12. サッカーグッズアソートセット
（100ケ）OP価格 ￥25,000



13. 恐竜キーホルダーセット
（100ケ）OP価格 ￥16,000



14. ゴールデン
アクセサリーセット
（100ケ）OP価格 ￥26,000



15. 75φ対応 得得アソートセット
（100ケ）OP価格 ￥26,000



16. わかれてポン！
（頭70ケ、下半身30ケ、計100ケ）
OP価格 ￥30,000

株式会社 AMUSEMENT TOTAL PLANNER エーテック
〒562 大阪府箕面市西小路3丁目11番28号
TEL0727-22-0604 FAX0727-22-0609

Axis

MSシリーズ

MSヴィーナス

好評発売中



MSパトラ

好評発売中



MSパトラジョーカー

好評発売中



OP価格
¥432,000

仕様 ●幅600/奥行450/高さ1,540(㎜)/重量80kg ●▽91・37710

TREASURE REEF

トレジャーリーフ

Kasco

新発売



OP価格
¥1,380,000

仕様 ●幅1200㎜/奥行1200㎜/高さ1700㎜/重量310kg ●▽申請中

グレートアドベンチャー



仕様 ●幅1,800/奥行1,000/高さ1,900/重量350kg ●消費電力250W

Axis | 株式会社アクシス

〒144 東京都大田区蒲田5-36-5 第10坂入ビル3F
TEL 03-5710-6091(代) FAX 03-5710-6090

USA94™

©1991 WC'94 TM



ストライカー

好評発売中

5キャラ 90個入





サッカーボール 5キャラ 50個入

プライベートショウ

新製品展示会

◉東京会場
3/15(火) 10:00〜17:00
三井ガーデンホテル 2F「星海」の間
JR蒲田駅下車

◉大阪会場
3/18(金) 10:00〜16:00
東洋ホテル 2F「葵」の間
地下鉄 御堂筋線 中津駅下車

スキ♥スキフレンズ

新発売

©スタジオDNA



3キャラ 100個入 ¥30,000

タイニートゥーン［第2弾］

新発売

The TINY TOON ADVENTUERS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1993



6キャラ 100個入 ¥30,000

Axis | 株式会社アクシス
〒144 東京都大田区蒲田5-36-5 第10坂入ビル3F
TEL 03-5710-6091(代) FAX 03-5710-6090

WorldCup

ワールドカップ・キーホルダー

4種　100個入　¥27,000

新発売

※写真はサンプルのため多少の変更があります。



サイドバックセット

4種　100個入　¥30,000

新発売



トランクス、シースケース
円筒ポーチ、コインパース



オフサイドセット

2種140個入¥30,000

新発売



ウエスト・ポーチ、シースケース

販売代理店

株式会社ケイアンドユウ
〒577 大阪府東大阪市高井田本通5丁目2番
TEL.06-783-6362 FAX.06-783-6347

有限会社アミューズメントリンク
〒169 東京都新宿区北新宿3-2-16シャンボール北新宿1010
TEL.03-3366-7331(代) FAX.03-3366-7730

データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17第2和光ビル
TEL.03-3220-8025(直) FAX.03-3220-8032
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル
TEL.06-448-8601(代) FAX.06-448-8607

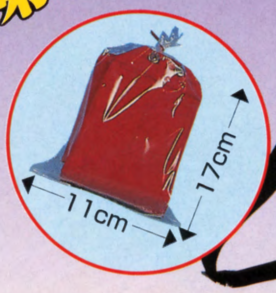
松山ゲームサービス
〒790 愛媛県松山市余戸南4-9-40
TEL.0899-71-5786 FAX.0899-73-5189

オー・エス・シーは楽しい商品でいっぱい!!

業界初

前回大好評により完売!!
ありがとうございました!!
第2弾発売!!





使用状態
高さ　42cm
幅　28cm

色は
全部で5色
●赤　色
●黄　色
●青　色
●ピンク
●緑　色

リュックBAG II

5色／100個入り
OP価格¥30,000



サッカークッション
100個入り　モノトーン3点（白白、白黒、黒黒）
OP価格¥30,000



◀袋入り

ミックスレーシングカー
96個入り
OP価格¥25,000

本物



4連サッカーホーン
72個入り
OP価格¥21,600

小さくっても音は本物
75φ



サッカーホーンキーホルダー
2色／100個入り
OP価格¥18,000

高級本皮製
75φ



プロミスブレス
100個入り
OP価格¥20,000

75φ



プロミスブレス&リング
100個入り
OP価格¥25,000

ヘキサファクトリー



PVCバッグ
50種／120個入り（@¥250）
OP価格¥30,000

ヘキサファクトリー



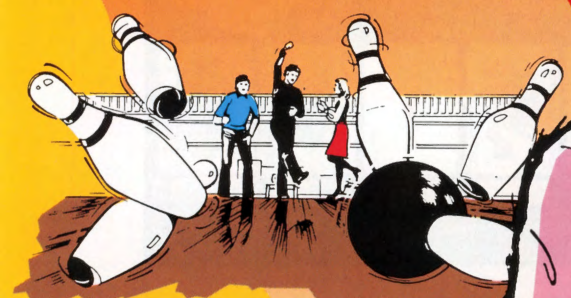
マスコット人形
10色／100個入り（2アイテム）
OP価格¥20,000

オー・エス・シー
〒533 大阪市東淀川区瑞光5丁目8-20 オリーブハイツ1F
TEL06(325)2881~2 FAX06(325)2883

ボーリング場 機器・設備の販売開始!!

設置工事も致します

ブランズウィック社A2(ピンセッター)　レーン　オートスコアー
ボーラーズベンチ　ボーリング用品一式(ボール、シューズ等)　取扱い

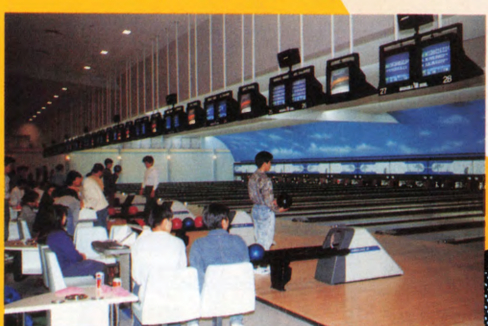




▼写真は当社直営複合店舗「NAGAOKA遊BOWL」(新潟県長岡市)







ゲームとの相性も抜群!
不況知らずのボーリング事業

施設の企画・設計・施工から従業員教育等の
運営ノウハウ、メンテナンスまで、ボーリング場運営の
すべてをフルサポート致します。

・併設するゲームコーナーの企画・運営・従業員教育もお任せください

ALBA　有限会社 アルバ

〒156 東京都世田谷区赤堤2-3-11
TEL 03(3327)0044・FAX 03(3327)0041
〔振込口座〕あさひ銀行　豪徳寺支店 ㊟001525 ㈲アルバ

WING'S BUILT-IN CONFIDENCE.

HOLDできるスロット！シンプルだけれど奥が深い。

W15 LUCKY BELLS 9リールHOLD



FEATURES: CROSS BELL FEVER
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

キュートなレディへ 勝負の度に熱視線！アイキャッチング100%。

RE·NEW·AL Lucky GIRL STRIP POKER



FEATURES: FLUSH FEVER
SAVE UP BONUS+FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

BEST SELLER

当たる楽しみが倍増！ダブルリールがゲームをエキサイティングに

ROYAL BINGO



FEATURES: ROYAL STAGE FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP
SPECIAL POKER ODDS

わかりやすさが身上です！多彩なフィーチャーが幸運の星を呼び込みます。

NEW LUCKY STAR W11



FEATURES: POOL POINTS BONUS
BELL FEVER
CENTER FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

FOR AMUSEMENT ONLY

9015マザーボード WING

Development
WING CO.,LTD.
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331-7311 Fax.: (03) 3331-7800

Manufacturer
EAGLE CO.,LTD
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331-7611 Fax.: (03) 3331-7600

遵法営業を厳守しご使用ください

どれをとっても

品質 信頼

選ぶなら、

価格

やっぱり…



ミニミニ図鑑
50冊×5種 250冊入り ￥38,000



LCDリング&クリップデジタル
100個入り ￥16,000



クリスタルケースアクセサリー
96個入り ￥18,000



トコトコウォーク・ハロウィンシリーズ
144個入り ￥19,800



エナメル調カラフルバッグ
全5種 計120個入り ￥16,000



キャディーバッグ
全5色 計100個入り ￥20,000



- ◆3万円以上お買い上げの方は、送料&振込料無料
- ◆カタログを毎月1回発行しております。どうぞご請求下さい。
- ◆FAXでの受付は24時間行なっております。
- ◆お電話での受付もお待ち致しております。

営業時間 **AM9:00-PM5:00**

●掲載価格はすべて税別です。／掲載商品のセット内容は写真とは若干異なることがあります。／商品は代金振込確認後、発送いたします。

合資会社 野々部時計店
地下鉄大須観音駅より徒歩5分／駐車場有り(12台)
〒460 名古屋市中区大須2-29-5
TEL 052-231-5361 / FAX 052-223-0177 & 221-6929
代金振込先：三重銀行 大須支店［当座］15316 合資会社 野々部時計店


FOR YOU
ひなあられのように
"オイシイ"
フォーユー景品
NEW キューキューと鳴くよ!
キュー キュー
たたいてチョ〜
144個入 OP価格¥25,000 3アイテム PP袋入り
NEW 超高級 スチール製
チャリンコBANK
100個入 OP価格¥30,000 4色 PP袋入り カギ付き
AMP
4WDジープ
72個入 OP価格¥21,600 3色(H8cm×17cm)
袋入りヤング向け!! てまいらず
射的用
シューティングスペシャル
100個入 OP価格¥30,000 約10〜15アイテム
プラスチック製。ヌイグルミではありません。
©サンワード
パート5
ボブ小物IN
第2弾
96個入 OP価格¥28,800 3アイテム(18cm)PP袋入り
AMP ©サウスイースト
大ヒット!! これしかない!
とんでるずぅ〜(吸盤付)
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(21〜22cm)
NEW ©サンワード
パート8
おやすみボブ
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(20〜22cm)
NEW ©サウスイースト
プットン
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(20〜21cm)
AMP 発売中 ©サンワード
パート6
ボブサッカースポーツバージョン
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(23〜24cm)
NEW 75φ、100φ専用 大ヒット!!
©1992 STUDIO CORGI KH75個入 ブローチ75個入
ベアベリージャム
150個入 OP価格¥30,000 2アイテム 5色
46φ75φスコープ専用
大阪名物くいだおれキーホルダー
200個入 OP価格¥20,000 4アイテム PP袋入り
ケシケシキッズ
定番
500個入 OP価格¥17,500 20アイテム
本皮製・ミニチュア
スポーツやんけキーホルダー
100個入 OP価格¥29,000 10アイテム
AMP 3本爪クレーン用 80φ 11.5cm
新製品
オリジナルCD第2弾
卵型カプセル入りCD3アソート
100個入(ポップシール付) OP価格¥30,000
NEW
怪獣軍団6
120個入 OP価格¥26,000 6アイテム(エンビ製)
©ランコNAKLAR
当社独占販売
ラテックスキーホルダー
100個入 OP価格¥30,000 9アイテム
本皮製・1/7ミニチュア
ヤンキーやんけキーホルダー
100個入 OP価格¥29,000 10アイテム(2色)
日本音楽著作権協会(録) Ⓟ1993 MFD. BY TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS CO.,LTD. TOKYO JAPAN.
※上記商品は(予約中・販売予定のもの)試作の為、予告なしに変更する場合がございます。 ※一部離島を除き送料は元払いです。
ご注文はフリーダイヤル又はFAXで 0120-377723
★各テーマパークオリジナルヌイグルミ受けたまわります!!
★フリーダイヤルにてカタログ御請求下さい。
超トクする㊙カタログ発送中!! クーポン券付
企画製造販売元 キャラクター & オリジナルファンシーの総合商社
FOR YOU 有限会社 フォーユー
〒552 大阪市港区市岡元町2-6-15 コータスKN2F-B
TEL 06(584)7700代 FAX 06(584)7800

(毎月キリとってご利用ください)

No.1

1

トランプビーズ
OP価格 ¥15,000 (180個入)

2

チャーミィビーズ
OP価格 ¥15,000 (180個入)

3

ピエロビーズ
OP価格 ¥15,000 (180個入)

4

ドッグファミリー
OP価格 ¥16,500 (180個入)

5

光るコマ
OP価格 ¥13,100 (144個入)

6

ティッシュカバー
OP価格 ¥16,000 (144個入)

7

コスメバッグ
OP価格 ¥13,500 (180個入)

8

台紙付 OP価格¥8,000 (100個入)
ケース入り OP価格¥14,400 (120個入)
プロミスリング

9 カワイイ

ミニワーゲン
OP価格 ¥13,000 (96個入)

10 75φOK

アニマルキューブ OP価格¥20,000 (100個入)
プチボトル OP価格¥19,600 (100個入)
――消しゴム――

11 おもしろキーホルダー 75φOK
上のボタンを押すとビールをつぐ音がします。

缶ビールキーホルダー
OP価格 ¥17,000 (60個入)

12 75φOK

カラークリップ
OP価格 ¥15,000 (150個入)

13 風が吹くと鳥が鳴きます。

カゴの鳥
OP価格 ¥28,000 (96個入)

14

カワイイマグネット2P
OP価格 ¥11,000 (120個入)

15

ミニカラー12 OP価格¥15,000 (120個入)
カプセル ミニカラー12 OP価格¥15,300 (96個入)

16 屋根を押すとヘッドライトが光ります。

ライト付カーホルダー
OP価格 ¥16,500 (100個入)

17 プルバック 75φOK
とてもカラフルなキレイな色です。

オートバイ
OP価格 ¥14,400 (96個入)

18 プルバック

㊀ OP価格 ¥24,000 (96個入)
㊁ OP価格 ¥15,000 (96個入)
ミニクーパー

19 プルバック

ファンカー
OP価格 ¥15,300 (168個入)

20

透明4WD
OP価格 ¥14,200 (120個入)

21

サッカーパズルキーホルダー
OP価格 ¥14,400 (180個入)

22 食べないでね！

玉子ボール
OP価格 ¥15,000 (150個入)

23 75φピッタシ

パックンツメ切り
OP価格 ¥15,000 (100個入)

24

OP価格 ¥18,000 (100個入)
OP価格 ¥15,000 (50個入)
お札メモ帳

25 OP価格 @300円程度以下 (60個入)

貯金箱
OP価格 ¥19,000 (72個入)

26 幸運を導くイルカです。

イルカ指輪
OP価格 ¥16,000 (84個入)

27

宝石指輪
OP価格 ¥16,000 (96個入)

28

シェルアソート指輪
OP価格 ¥15,000 (130個入)

29 カワイイ体温計です。

フルーティキーホルダー
OP価格 ¥15,000 (60個入)

30

アイマスク
OP価格 ¥15,600 (120個入)

中部商事㈱
名古屋市中区大須3の14の43 第2アメ横ビル
(振込先：愛知銀行 大須支店 当座 2319)
TEL 052(263)6081 FAX 052(263)6094

No.2

(毎月キリとってご利用ください)



1 名古屋アメ横
UFOに入れるととてもキレイです。
売上急上昇
ラジオ ベルト ネクタイ サングラス アクセサリー 計算機 タイマー ストップウォッチ
クリスタルケースいろいろセット OP価格@¥300程度以下です。(100個入)



2 新しい仲間がふえました。
マリオクリップ © Nintendo
OP価格 ¥23,000 (100個入)



3
天然石 OP価格¥8,500(66個入)
カン入りボトル OP価格¥9,100(70個入)
幸せボトル OP価格¥11,000(80個入)
ミニボトル OP価格¥7,000(100個入)
——ボトルシリーズ——



4 カラーがキレイ 75φOK
赤 黄 青 黒
防水ケース
OP価格 ¥15,000 (100個入)



5 ビンからケースに変わりました。落としても割れないよ。大きく育てよう。 75φOK
NEW
本物まりも
OP価格 ¥11,500 (50個入)



6
イミテーションマリモ
OP価格 ¥9,600 (60個入)



7 ケース入り
サッカーキーホルダー
OP価格 ¥9,000 (50個入)



8 OPP袋入り。逆さにしても砂はこぼれませんよ? 75φOK
サボテン
OP価格 ¥19,600 (98個入)



9 クリスタルケース入り。キレイです。 75φOK
星座ペンダント
OP価格 ¥20,000 (100個入)



10
辞典キーホルダーアソート
OP価格 ¥18,000 (100個入)



11
(小) OP価格¥9,000(50個入) (大) OP価格¥10,000(50個入)
ミニチュア高級絵皿



12 75φOK
クラシックカー
OP価格 ¥18,000 (100個入)



13 スイートランド、ファクトリーに最適。 75φOK
ミニケースセット
OP価格 ¥10,000 (200個入)



14 75φOK
キーホルダーケースセット
OP価格 ¥16,000 (100個入)



15 75φOK
ミニデジタルセット
OP価格 ¥20,000 (100個入)



16 75φOK
ジュエリーケースセット
OP価格 ¥20,000 (100個入)



17 75φOK
宝石ウォッチセット
OP価格 ¥28,000 (100個入)



18 75φOK
宝石ケースセット
OP価格 ¥20,000 (100個入)



19
純金ボトル
OP価格 ¥16,000 (100個入)



20
75φ景品セット
OP価格 ¥15,000 (100個入)



21
アクセサリーセット
OP価格 ¥20,000 (100個入)



22
ウォッチセットアソート
OP価格 ¥15,000 (100個入)



23
ウォーターゲーム
OP価格 ¥22,500 (90個入)

中部商事㈱

名古屋市中区大須3の14の43第2アメ横ビル TEL052(263)6081 FAX052(263)6094
〔振込先：愛知銀行 大須支店 当座 2319〕

1ヵ月50万円以上お買上げの方、10%OFFします。多くお買い上げの方には割引きいたします。
1回注文3万円以上は送料無料となります。 ※セット中味は若干変わる事があります。

(毎月キリとってご利用ください)

No.3

1

ゴルフキーホルダー
OP価格 ¥13,500 (150個入)

2

子猫のキーホルダー
OP価格 ¥13,500 (150個入)

3

スパングルキーホルダー
OP価格 ¥13,500 (150個入)

4

アームバンドA
OP価格 ¥13,000 (144個入)

5

アームバンドB
OP価格 ¥14,200 (180個入)

6

アームバンドC
OP価格 ¥13,000 (144個入)

7

アームバンド201
OP価格 ¥12,500 (150個入)

8

アニマルクリップ
OP価格 ¥13,000 (144個入)

9

ホビーマスコット
OP価格 ¥13,000 (144個入)

10

笛入りマスコット
OP価格 ¥13,000 (144個入)

11

ボンボンマスコット
OP価格 ¥12,000 (144個入)

12

ジャンボダイス
OP価格 ¥13,000 (144個入)

13

フィッシュマスコットC
OP価格 ¥12,000 (144個入)

14

ファミリーフレンド
OP価格 ¥13,000 (144個入)

15

リトルアニマル
OP価格 ¥12,000 (144個入)

16

ハッピーアニマル
OP価格 ¥13,000 (144個入)

17


クローリングペット
OP価格 ¥15,000 (96個入)

18

スピーディーラリー
OP価格 ¥18,800 (96個入)

19

ウォータースネーク
OP価格 ¥13,300 (96個入)

20

グランプリライダー
OP価格 ¥15,000 (96個入)

21

コロンワールド
OP価格 ¥14,400 (160個入)

22

ブーブークッション
OP価格 ¥12,000 (144個入)

23

フォーミュラワン
OP価格 ¥12,000 (144個入)

24


アメリカンドリームカー
OP価格 ¥12,000 (144個入)

25

バンバンカー
OP価格 ¥12,000 (144個入)

26


スプリングウォーク
OP価格 ¥11,000 (120個入)

27


UFOボール
OP価格 ¥12,000 (144個入)

28

ダイキャストカー
OP価格 ¥12,000 (144個入)

29

サッカーボール57%m
OP価格 ¥12,000 (144個入)

30

ペンダントシャボン玉
OP価格 ¥12,600 (168個入)

中部商事㈱
名古屋市中区大須3の14の43　第2アメ横ビル
(振込先：愛知銀行 大須支店 当座 2319)
TEL 052(263)6081　FAX 052(263)6094

No.4

（毎月キリとってご利用ください）

1

手錠キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

2

すもうキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

3

フロッキーザウルス
OP価格 ¥13,500（150個入）

4

ザウルスキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

5

オームキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

6

パールキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

7

ノビノビキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

8

ミラーキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

9

ダンスキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

10

サバイバルキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

11

ミンクタイプキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

12

皮キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

13

ベルト皮キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

14

スプリングキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

15

クリスタルアニマルキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

16

チェーンキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

17

香水キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

18

シェルキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

19

フルーツキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

20

ピストルキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

21

ゴリラキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

22

モンキーキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

23

フィッシュキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

24

ピエロキーホルダー
OP価格 ¥13,500（180個入）

25

ビーチキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

26

ダイヤキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

27

ダブルチェーンキーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

28

国旗キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

29

鍵キーホルダー
OP価格 ¥13,500（150個入）

30

アンティークキーホルダー
OP価格 ¥12,500（150個入）

中部商事㈱

名古屋市中区大須3の14の43第2アメ横ビル TEL052(263)6081 FAX052(263)6094
（振込先：愛知銀行 大須支店 当座 2319）

1ヵ月50万円以上お買上げの方、10%OFFします。多くお買い上げの方には割引きいたします。
1回注文3万円以上は送料無料となります。 ※セット中味は若干変わる事があります。

（キリトリ）

サポート!今月のお買い得商品

大型アーケード ロケの主力マシン

リッジレーサーSD

H 1,870
D 1,630
W 790
▽95-4664
©㈱ナムコ

ストライカー

H1,500
D 800
W 570
昭和技研工業㈲

スーパーチャレンジシュート

H2,120
D1,440
W1,000
㈱タカラアミューズメント

ドリームキュート ストリートファイターII

H1,500
D 450
W 500
㈱カプコン

スロットボーイ

H1,676
D 445
W 520
㈱カプコン

ラウンドアタック

H1,676
D 445
W 520
㈱カプコン

ドリームキュート ロックマン

H1,500
D 450
W 500
㈱カプコン

X-DAY

H1,900
D 750
W 650
▽95-4717
©㈱ナムコ

剛球伝説 PITCH IN 2

▽91-50621
©㈱ナムコ
H 2,130×D 3,740×W 1,540

スターライトフォーチュン

H 2,200
D 1,600
W 900
㈱セガ・エンタープライゼス
©SEGA/ディ・メーレ1993

ルー大柴&細川ふみえ 早押しクイズ グランドチャンピオン大会

H 1,835
D 1,035
W 955
㈱ジャレコ

ペアマッチホッケー

H 1,900
D 2,540
W 1,750
㈱セガ・エンタープライゼス

ジャンボツインDX

H 1,210
D 1,240
W 1,240
㈱ユウビス

パチパチジャンボ

H1,890
D 900
W1,200
㈱トーワジャパン

テイルズ・フロム ザ・クリプト

データイースト㈱

ファイナルラップR

SDタイプ▶
Licensed by FOCA to Fuji Television
H 1,900
D 1,660
W 1,230
▽95-4664
©㈱ナムコ

CAV II OOB-60

H 1,796
D 2,044
W 1,342
㈱カプコン

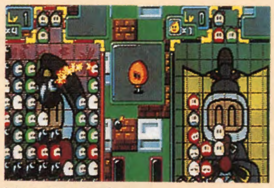
メディアが強力にお客様を

ロケテスト好評商品のラインナップ



ぱにっくボンバー
ボンバーマン

痛快!爆烈 アクション対戦パズル



㈱エイティング
©1994 EIGHTING ©HUDSON

テクモワールドカップ'94
君のシュートで
勝利をつかめ!



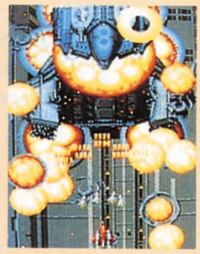
テクモ㈱

ゴルフィンググレイツ2
スーパーリアル
グラフィック極まる!



コナミ㈱

雷電2
雷電を越えるのは
雷電だけ!!



㈲セイブ開発

メディア推薦Newアイテム

レーシングホースシリーズ

非売品

●ビワハヤヒデ ●ライスシャワー
●ユキノビジン ●ベガ
●シンコウラブリィ

100個(Sサイズ)OP価格 ¥30,000



© AVANTI

イニシャルネックレス
100個
OP価格 ¥18,000



高級イヤリング真珠
100個
OP価格 ¥18,000



頭だけでも
ナイスインテリア!

わかれてポン
100個(5種)
OP価格 ¥30,000



㈱スクラッチ

リーグ人気と共に大ヒット中!

サッカーキーホルダー
(100個)OP価格 ¥25,000

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

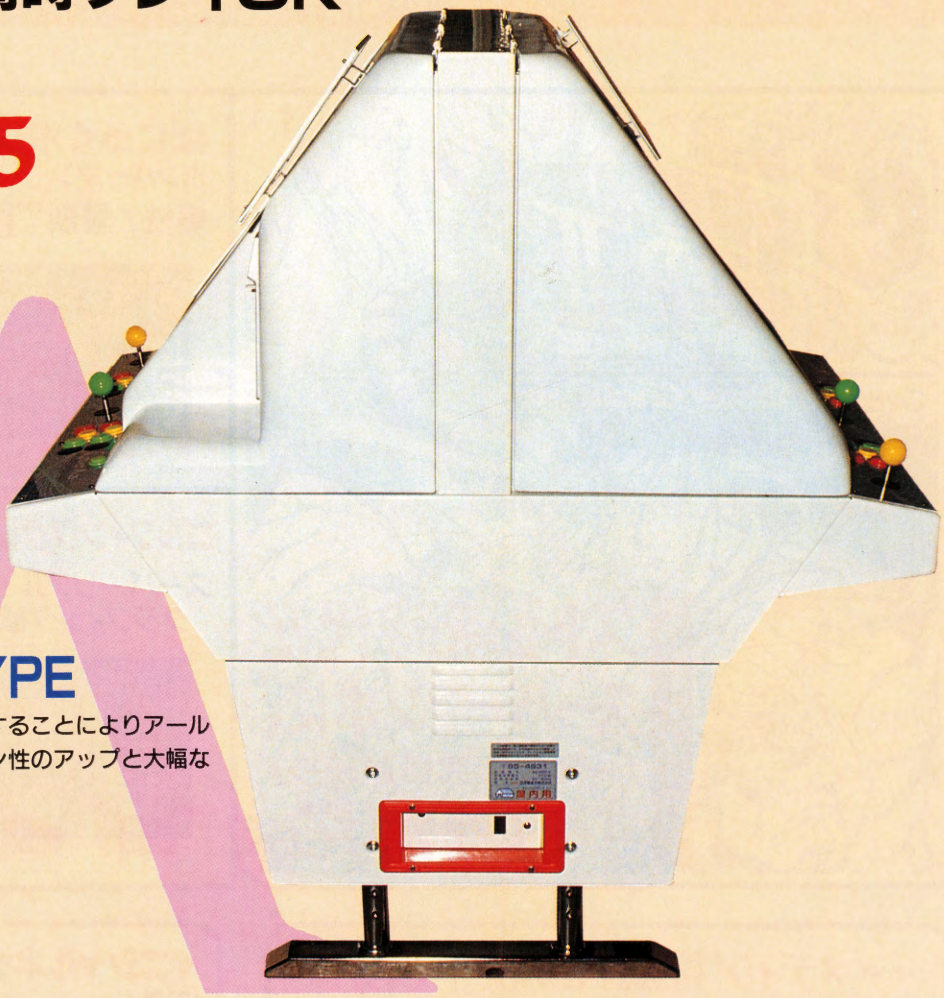
メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

対戦ソフトの銘機。

—1台で4人まで同時プレイOK—

対面型25吋筐体

COSMOS ラムダ Λ 25



- 群をぬく高インカム
- 奥行1m12cmのコンパクト設計
- 対戦仕様、通常仕様も自由自在
- 従来のトラブルを全て解消
  完成された操作性・メンテナンス性
- 相互干渉防止コーンにより画面のブレを完全にシャットアウト
- レイアウトフリーの2レバー16穴ボタンパネル(オプション)
- サイズ:H1190×W880×D1120(㎜)

〒95-4631

NEW TYPE

- 上部カバーをFRPにすることによりアールを取入れ、ファッション性のアップと大幅な軽量化に成功!

アニマルシリーズ ペンギンタイプ



〈仕様〉・25吋モニター使用
・H1580×D850×W960(㎜)
材質:FRP

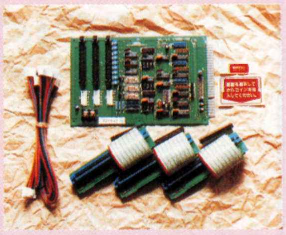
大画面用 麻雀 パネル



スリーゲームセレクトサブ

麻雀仕様・JAMMA仕様

※JAMMA・麻雀共に中間ハーネス3本、ボタンシール付。
※麻雀はオプションでJAMMA→麻雀ハーネスも有り。





総代理店

メディア商事株式会社

〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

2倍のインカムが期待出来る!!

NORMAL TYPE



COSMOS-QUEEN 25
コスモスクィーン25
Bタイプ



H1110×W700×D720(㎜)

アンボ AMBO 25



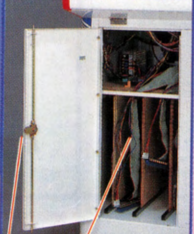
アンボ25
H1570×W560×D560(㎜)

アンボ AMBO18



◀パネルはワンタッチ
着脱可能
本体は防水加工!

アンボ25は、屋内は
勿論屋外の使用も
OK!▼





3基板タイプで古い基板も有効
に使用できるスグレ者!!
1基板タイプにも変更可能です。

筐体前面部のロックを、
3点止めにしたため更に
防犯強化!!



アンボ18
H1460×W460×D460(㎜)重量55kg
〒95-4662

製造元

※土曜日も営業しております。(日配の出荷もOKです)

コスモ電子株式会社

本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2-58-13
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112



豊富な種類。
ニッコウ電子の
「ユーズドマシン」
NIKKO·DENSHI
ユーズドマシン
★新展示場オープン
注目のマシンが仲間入り!
ぜひ、足をお運び下さい
HURRY UP!!
実際に「目で見て選べる!」と
大変ご好評頂いております。
幕張メッセすぐ!
営業マンが即ご案内します。
「展示即売会」開催!!
D³-BOS
R-360
ワールドダービー
詳しくはお電話で! ☎ 03-3655-5777まで
大型マシン
NEW UFOキャッチャー
ティンクル ティンクル
スーパーチェイス クリミナルターミネーション
バーチャレーシング DX
バーチャレーシング ツイン
F-1 エキゾーストノート
タイトルファイト
F-1 グランプリスターII
メダルゲーム
ビンゴサーカス
エキサイティング ブラックジャック
ダービーディ
ニューペニーホールズ2
スーパー8ウェイズ HR-WD
ポーカー HR-IM
メカスロ WD
GUNゲーム
ターミネーターII
スペースガン
ビーストバスターズ
フリッパー
スターウォーズ
ストリートファイターII
ロッキー&ブルウインクル
TOTAL SUPPLY-NIKKO DENSHI

NEWマシン&ゲーム

各社新型機が続々登場!スピード納品とアフターフォローで信頼ある当社へ!!

おもしろさ倍増の
2P対戦タイプ登場!!



大人気旗あげゲーム

V.S.スーパー キャプテンフラッグ
㈱ジャレコ

美しいボディの冴える
新素材キャビネット!!



新PONY CABINETシリーズ

PONY-Mark Ⅳ
㈱ジャレコ



ペアマッチホッケー
㈱セガ・エンタープライゼス



デイトナGP(仮称)
㈱セガ・エンタープライゼス



ジュラシックパーク
Jurassic Park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. ㈱セガ・エンタープライゼス



F-1スーパーバトル
LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION ㈱ジャレコ



ラッキーカーニバル
㈱タイトー



アンダーファイアー
㈱タイトー

痛快おもしろ
プライズマシン



コングフォール
㈱セガ・エンタープライゼス

狙いを定めて
Let'sシュート!!



スーパーチャレンジシュート
㈱タカラ アミューズメント



NEO GEO TM **ファイターズヒストリーダイナマイト**
データイースト㈱



電神魔傀
©BANPRESTO 1994 ㈱バンプレスト



NEO GEO TM **得点王2**
©SNK1994 ㈱エス・エヌ・ケイ



NEO GEO TM **ワールドヒーローズ2ジェット**
©SNK/ADK1994 ㈱エス・エヌ・ケイ



NEO GEO TM **龍虎の拳2**
©SNK1994 ㈱エス・エヌ・ケイ



スーパーストリートファイターⅡX(エックス)
©CAPCOM 1991,1993,1994 ㈱カプコン



NEO GEO TM **スーパーバレー'94**
©VIDEO SYSTEM1994 ㈱タイトー



NEO GEO TM **トップハンター**
©SNK1994 ㈱エス・エヌ・ケイ

NIKKO-DENSHI 株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777 ダイヤルイン FAX 03-5607-6000
振込先 東海銀行 新小岩支店 (普)364082

オリジナル商品コーナー



SUPER PACHISURO　オッズ可変型メダルパチスロ

スペシャルキャッツ

手に汗にぎる、オッズ3倍アップ機能！

※4ベット以上でオッズが上がります。



SPECIAL CATS

▶スペシャルキャッツの特長

- ★9ベットまでかけられます（9ベットの場合ビッグボーナス約1200枚、スモールボーナス270枚の当りです）
- ★5セント、25セント、25㎜、26㎜、27㎜他 各サイズ全て調整可
- ★磁性メダルキャンセル可
- ★ベットホールド機能
- ★配当率DIP SW 8段階（65%〜95%）
- ★メダルコーナー向け各種機能装備

- ●定価：￥382,000
- ●サイズ：W600×H1,585×D400（㎜）
- ●重量：60kg
- ●消費電力：100W、外部電源装置使用

外観、仕様は予告なく変更される場合がありますので予めご了承下さい。（発送当社元払い）

製造元：有清水企画

★★★★ニッコウ電子・オリジナルプライズインフォメーション★★★★



ファンシーカプセルA　150個 OP¥18,000



ファンシーカプセルB　150個 OP¥27,000



●色々な景品のアソートです

ニッコウカプセル　A OP¥18,000　B OP¥27,000　各150個カプセルイン



GOODカプセル　A 150個OP¥18,000　B 150個OP¥27,000



ミンクキーホルダー　100個 OP¥30,000



ピアスセット　100個 OP¥12,000



ミニサイフセット　100個 OP¥12,000



ブローチセット　100個 OP¥15,000



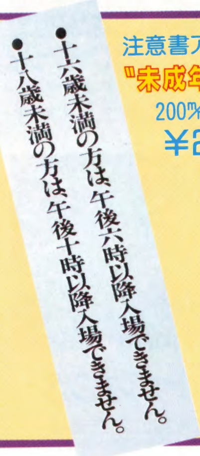
サッカーホーンKH　100個 OP¥15,000



●写真はAセットです

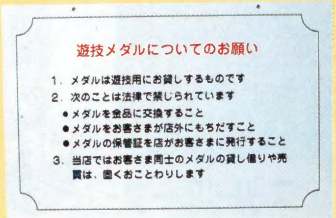
おやこどんぶりA・Bセット　大得価100個 OP¥24,000

風営法規格サイズ
「注意書き」アクリル板も当社にお任せ下さい!!



●十六歳未満の方は午後六時以降入場できません。
●十八歳未満の方は午後十時以降入場できません。

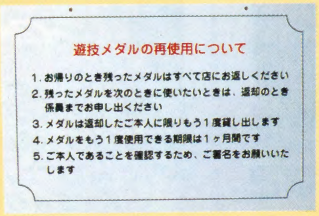
注意書アクリル板
"未成年時間外"
200％×700％
￥2,800



遊技メダルについてのお願い

1. メダルは遊技用にお貸しするものです
2. 次のことは法律で禁じられています
   - ●メダルを金品に交換すること
   - ●メダルをお客さまが店外にもちだすこと
   - ●メダルの保管証を店がお客さまに発行すること
3. 当店ではお客さま同士のメダルの貸し借りや売買は、固くおことわりします

注意書アクリル板
"遊技メダル説明"
450％×300％
￥3,900



遊技メダルの再使用について

1. お帰りのとき残ったメダルはすべて店にお返しください
2. 残ったメダルを次のときに使いたいときは、返却のとき係員までお申し出ください
3. メダルは返却したご本人に限りもう1度貸し出します
4. メダルをもう1度使用できる期限は1ヶ月間です
5. ご本人であることを確認するため、ご署名をお願いいたします

注意書アクリル板
"遊技メダル再使用"
450％×300％
￥3,900

●掲載の商品は発送当社元払いにてお承り致します●

NIKKO·DENSHI　株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777ダイヤルイン　FAX 03-5607-6000
振込先　東海銀行 新小岩支店（普）364082



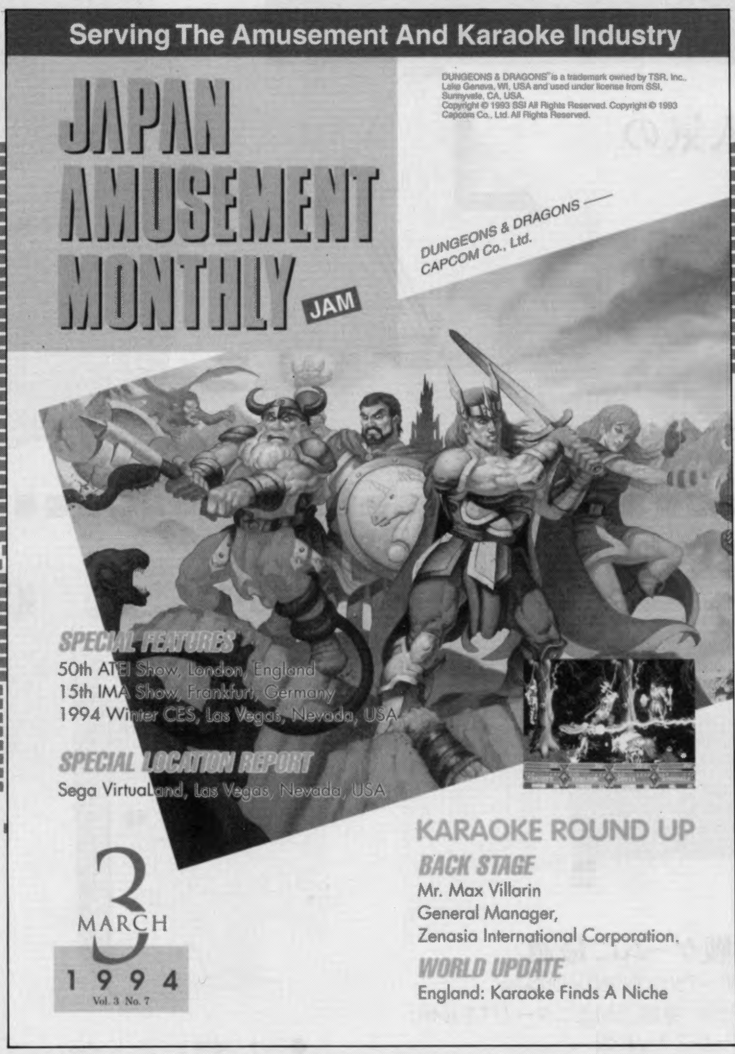
"わくわく"が続々。創造発信基地・ローラートロンから……
ダイナックス㈱/中日本リース㈱
麻雀 世界の神秘
The Mysterious World
麻雀新時代 到来
十字レバー、麻雀キーボードに対応しています!
MahJong The Mysterious World ©1993 DYNAX INC.
新しいアミューズメント対応クレジットタイマー制!!
SPEC. クレジット・タイマー制、麻雀ハーネス、JAMMAハーネス対応。Credit-Timer Type.Hopper Pay-Out Type.
龍龍
RONG RONG
©1994 NAKANIHON WREATH CO.,LTD.
究極の連鎖爆発パズルゲーム!
牌の山又は牌の谷を、同じ牌同士ラインを結んで崩していく"連鎖爆発型"思考パズルゲームです。
同じ牌であれば、積もれた牌山、牌谷を高低差関係なく消せます。
モードは全部で3種類。!
SEXY GIRLS キュートで可憐な女の子達が登場!
RONG RONG 真剣勝負1955の竜が相手だ!
BATTLE 白熱の対戦プレイでライバルをやっつけろ!
白熱の対戦プレイ
ダイナミックな連鎖爆発!
中日本リース㈱
良品 迅速
話題の商品を、即お手元へ!!
重点取扱商品
ゴルフィング グレイツ
GOLFING GREATS 2
©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ㈱
スーパーリアルグラフィック極まる。
ティンクルピット
Tinkle Pit
©㈱ナムコ
ナムコキャラ大集合のファンタジーアクションゲーム
君のシュートで勝利をつかめ。
TECMO WORLD CUP '94
テクモワールドカップ
©TECMO.,LTD.1994
テクモ㈱
©CAPCOM 1991,1993,1994
㈱カプコン
スーパーストリートファイターII
ラスト II 新時代!! スーパーコンボに、すべてをかけろ。
■全メーカー商品のパーツから製品まで、全て取扱っております。
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
海賊退治に、腕が鳴る!!
高インカムを、低価格で。
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
話題の人気ソフトが勢揃い!!
100メガを超えても上限58,000円までの低価格でご提供!!
リアルファイト フットボール
得点王2
とくてんおう2
ゴールの向うに、世界が見える。
©1994 SNK ㈱エス・エヌ・ケイ
スーパーバレー'94
スポーツゲームファンも格闘ゲームマニアも…大興奮。
▲ワールドモード
◀ハイパーモード
㈱タイトー ©ビデオシステム
ファイターズヒストリーダイナマイト
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE
あの闘いから1年…今、新たな闘志が目を覚ます!!
データイースト㈱
WORLD HEROES 2 JET
ワールドヒーローズ2 ジェット
神は拳の中にいる!!
㈱エーディーケイ
人気景品随時入荷
BANPRESTO
㈱バンプレスト
とるとるスリッパ クレヨンしんちゃん
セーラームーンR!!
★掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。
組込出荷万全
㈱エス・エヌ・ケイ
NEO 19
㈱エス・エヌ・ケイ
龍虎の拳2
©1994 SNK
㈱タイトー
イーグレット29
㈱エイティング
ボンバーマンぱにっくボンバー
©1994 EIGHTING ©HUDSON SOFT
目玉商品取揃え
FINAL LAP R
ファイナルラップR
全てが進化、噂の「R」現わる
©1987,1993 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED.
RIDGE RACER
リッジレーサーSD
省スペース&ハイインカムを両立
©ナムコ
UNDER FIRE
アンダー ファイアー
マシンガンをぶっぱなせ!
㈱タイトー
デイトナGP (仮称)
DAYTONA GP
究極のバーチャルリアリティレース!
エンタープライゼス
ROLLER TRON
株式会社 ローラートロン
■東京 〒169 東京都新宿区西早稲田2丁目20-9(ウイン西早稲田ビル8F) ☎(03) 3204-0469 (代表) FAX(03) 3202-9293
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12-33 ☎(06) 325-3843 (代表) FAX(06) 325-6670
未来を創るYOU遊ライフクリエイター。

アミューズメントとカラオケの海外専門情報誌

JAM

〈ジャパン アミューズメント マンスリー〉

3月号('94年2月20日発行)Vol.3 No7



CONTENTS

株式会社 コインジャーナル

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY

〈ジャパン アミューズメント マンスリー〉

■1994年3月号（Vol.3 No.7）■

主な内容

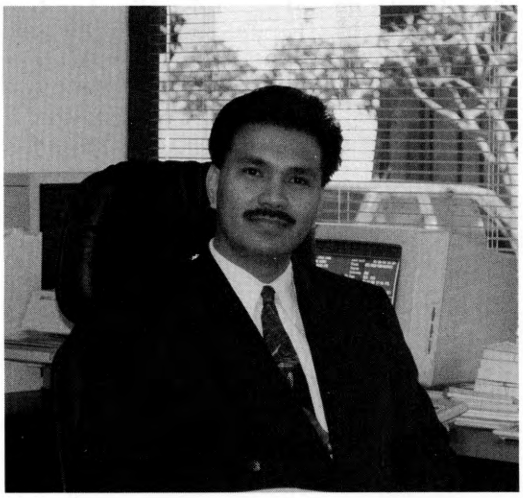
創刊趣旨

国際市場に躍進する日本のアミューズメント産業界、並びにカラオケ等音響機器産業界の、日本を発進基地としたワールドワイドな専門情報誌として、国内及び海外に於ける同産業界の成長・発展に寄与することを目指す。

誌　名／「JAPAN（ジャパン） AMUSEMENT（アミューズメント） MONTHLY（マンスリー）」（略称・JAM（ジャム））
サイズ／A4規格サイズ
紙　質／アート紙
頁　数／約100頁
発行部数／1万部
読者対象／全世界のオペレーター、ディストリビュータ、メーカー。
発行日／毎月20日
（海外＝航空便発送）
年間購読料／《海外》第一地帯US$130、第二地帯US$145、第三地帯US$160、送料込。《国内》一部800円、年間9600円、税・送料込。

ゼネシア・インターナショナル・コーポレーション
マックス・ビラリン本部長に聞く
～米国カラオケ市場の現状と今後の展望～

「カラオケ fan」２月号より転載



インタビュー／㈱コインジャーナル「カラオケ fan」編集部

ここ数年、米国では多数のカラオケハードやソフトメーカーが登場し、日本の大手企業と肩を並べる程、広範囲の機器を提供している。そうした企業の一つが、カリフォルニア州に本社を置くゼネシア・インターナショナル・コーポレーションだ。同社はハードとソフトを製造するとともに、同州一帯でカラオケ店舗をチェーン展開している。去る１月、本誌は、同社のマックス・ビラリン本部長とファックスによるインタビューを行ない、同社についてお話を伺った。〈本文中、敬称略〉

米国カラオケ市場は2方向に分化

―まず、御自身と御社を御紹介下さい。また、カラオケ業界にはどの程度携わっておいででしょうか。

ビラリン　当社は「ゼネシス」と「ショーストッパー」というカラオケのハード機器を製造しており、私はその中で、卸売部門の本部長をやっております。当社はまた、日本コロンビアの「デノネットカラオケ」も独占的に販売しています。会社自体は、86年にアジア・ワールド社としてビジネスをスタートさせましたが、90年、日本の老舗商社とベンチャーに入ってから、ゼネシア社に社名変更したのです。

当社は卸・ショーストッパー・小売の3部門に分かれており、まず、卸売部門では、当社のブランド「ゼネシス」「ショーストッパー」と「デノネット」、並びに他の大手のカラオケブランドを卸販売しております。ショーストッパー部門では、ショーストッパーカラオケに付随するテープを製造しています。そして小売部門では、主としてエスニック市場を対象に5店舗の「シングアロング・センター」を運営しています。

―現在の米国のカラオケ市況は如何でしょうか。ここ日本からは、停滞期に入ったように見えるのですが。

ビラリン　米国カラオケ市場は明確に分化されています。その一つが、主にアジア人を中心としたエスニック市場です。御存知のように、この市場はそれぞれの母国のカラオケ人気が高いことで、急成長を経験しました。それから、ディスクジョッキー（DJ）やカラオケジョッキー（KJ）が中心のプロ市場があります。エスニック市場のように、プロ市場もここ数年、着実に成長してきましたが、停滞期に入ったかのようです。最後は家庭用市場で、主に熱心なシン

ガーやカラオケを趣味としている人々が中心です。ギフト用品としての低価格製品もこの市場に含まれます。家庭用市場が一番大きく、その潜在性はまだ未知です。このように、全般的に米国市場は停滞から脱するまでには、まだ長い道のりがあります。

―― 無論、御存知かと思いますが、アジアではバー、ラウンジ、ボックスなどの業務用がカラオケ産業の主流です。今日の米国市場での業務用カラオケの位置と今後の動向をお話し頂けますか。

ビラリン 米国の業務用市場は基本的にカラオケバーです。今日のカラオケビジネス全体の大きな部分を占めています。バーでカラオケがコンスタントに利用されたことによって、カラオケに対する人々の認識が高まり、徐々に家庭用の需要を押し広げました。5年前の業務用カラオケは、カセットベースのシステムを使用した、専門のカラオケジョッキーによる少数のシングーアロングショーに限定されていました。80年代後半、レーザーとCD+Gフォーマットのビジュアル面の効果が業務用としてのカラオケの利用を拡大させたのです。今日、カラオケは広く普及し、日刊紙の週末特集のエンターテイメント欄では、カラオケショーの長々としたリストが目に付きます。

米国の業務用市場に更に近付いて見ると、まさしくプロ市場であることが分かります。業務用製品は直接バーやその他のロケーションに販売されるよりむしろ、主としてDJやKJが購入しているようです。バーのオーナーも、フルセットのLDやCD+G、CD、テープなどの豊富なライブラリーを取り揃えたKJを雇った方が得策だと考えます。こうすれば、バーのオーナーが機器へ高額投資をする必要もなければ、新作ソフトを揃えたり、カラオケショーを構成する時間が省かれるからです。DJにとっても、他のDJと差別化が充分に図れるため、カラオケがDJビジネスの一つとして残る可能性は高いと言えるでしょう。

今後数年間で、カラオケ販売の方向性も変わり、新しいフォーマットとソフトへ向くだろうと考えます。プロ市場への販売が最近先細りしていますが、新しいフォーマットが受け入れられ、価格もLDと競合できる程度になれば、大化けする可能性もあります。


ゼネシア社のスタッフ

今後は未成熟のコンシューマ市場が狙い目

―― 米国のコンシューマ市場は、御社と業界全体にとってどれ程重要なのでしょうか。

ビラリン 米国のカラオケ市場は、家庭用からスタートしました。5年前には、カセット、8トラックテーププレーヤーの売上げの殆どが家庭用製品によるものでした。現在までの当社の売上げも、大部分が「ゼネシスKZ-77G」やデュアルカセット、CD+Gカラオケプレーヤーなどの家庭用システムが中心です。その機能、特にCD+G機能や価格の手頃さが人気の理由でした。世界初の当社のLD/CD+Gのコンビネーションプレーヤー、「デノネットLA-2150K」でさえ、バーから軌道を外れて家庭用に道を見い出しました。

コンシューマ市場は、成熟さの面から言えば、プロとエスニック市場に遅れを取っており、業界にとっては最大のチャンスとなります。今後数年間で、この市場は着実に成長を続けるでしょう。プロとエスニック市場は成熟期を迎えるにつれ、カラオケ企業はコンシューマ市場に焦点を絞り込むでしょう。

―― カリフォルニア州では多数のカラオケボックスがオープンしたと伺いましたが、これまでの様子は如何でしょう。また、パイオニアのスター・ファクトリーの他に、この州以外でオープンした話は何か聞いていらっしゃいませんか。

ビラリン 同州では多数のカラオケボックスがオープンしています。これらはアジア人が所有し、主にアジア人の人口が集中している地域に開設されており、無論、利用者の大多数がアジア人です。同州以外で私が知る限り、スター・ファクトリーの他には、ニューヨーク州マンハッタンにもあります。ここもアジア人所有のロケーションで、日本人が主な利用者となっています。

―― スター・ファクトリーに対する御自身の意見は如何ですか。

ビラリン パイオニアのスター・ファクトリーは、カラオケとその利用法に対する一般の認識を高め、やがては米国の家庭にカラオケを浸透させてくれると睨んでいます。イリノイ州のスター・ファクトリーはショッピング・モールに内接しているため、営業時間がモールのオープン時間に制限されています。そのためスター・ファクトリーが一般に受け入れられているかどうかという判断を難しくしています。同様のロケーションをハワイとカリフォルニア州のパサデナにオープンする計画だと聞きました。もし成功すれば、さらにオープンを増やすチャンスもできますし、スター・ファクトリーのチェーン展開も可能です。ですが、一般に受け入れられ、成功するかどうかを判断するにはまだ時機尚早でしょう。

―― 米国でカラオケをマーケティングする最良の戦略とはどのようなものでしょうか。

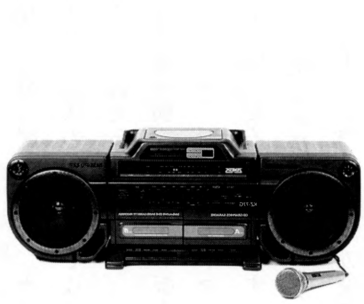
ビラリン 小企業でしたら、市場を絞り込むことで、製品をうまく販売できます。米国市場は分化されていることを認識しなければなりませんし、各市場には特徴がありますので、要求されるものも違います。各企業の財源や技術力にもよりますが、これを基本に特定の市場に向けた戦略を立てるのです。各市場に到達するためには、それに合わせた製品フォーマット、機能、価格帯、宣伝、販促、ディストリビューション網が必要です。

エスニックとプロ市場はかなりの需要を提供してきました。しかし、コンシューマ市場は、需要ではなく大きな潜在性を提供しているのですから、大変なチャレンジでもあります。この市場に大きなインパクトを与えるには、大々的で持続的な全国規模の宣伝キャンペーンによって製品をバックアップしなければなりません。カラオケを米国人の余暇の過ごし方として認識させなければならないのですから。これについてはこれまでのところ、どの企業も未着手で、投資は市場の開拓にではなく製品に費やされ、認識を高めるという作業は、メーカーではなく、主にカラオケのディーラー自身やカラオケバーでのDJやKJによって行なわれてきました。しかしながら、妥当な製品フォーマット、機能、価格帯、豊富なソフトだけでは充分ではありません。エスニックやプロ市場の需要が持続するのを期待するのは当然のことながら、企業がカラオケの認識と関心を高める方向へ資金を注ぎ込む意志がない限り、コンシューマ市場の成長は緩慢なままでしょう。それなのに、殆どの企業が市場に対して「静観」の態度を取っています。

米国でカラオケのマーケティング戦略を立てるのは実際、各企業の資源とリスクを負う覚悟によりけりです。アジアではカラオケはドル箱のビジネスとなっていますが、米国には、カラオケビジネスを制限する市場の違いや文化的相違があります。これを克服するには、けた外れの資源が必要です。



デノネットLA-2150K


ゼネシスKZ-77G

将来的にはCD+Gが基本フォーマットに!?

―― 今年のW・CESの印象は如何でしょうか。

ビラリン CD-ROM、CD+I、CD+OKなど、カラオケ業界でも新しいフォーマットが目立ちました。「スーパーK」のハードとソフトも出展されていましたね。家庭用市場でこうした概念を一般的に受け入れる前に、次々と新しいフォーマットが出て来るので、平均的なコンシューマは脅威と感じるでしょう。

―― カラオケをパーソナルコンピュータとして売り出している会社も一部あります。この方法の可能性についてはどうお考えでしょうか。

ビラリン 米国の家庭にカラオケの普及を促す方法としては、既に家庭でエンターテイメントの中心となっているものにカラオケを付け足すことがあります。家庭用カラオケの潜在性は大きいので、PCフォーマットも一計です。

―― 最近の日本で話題となっているのが、「集中管理カラオケシステム」です。こうした機器が米国でも使われる可能性について御自身の推測は?

ビラリン 日米のカラオケマーケット

には大きな相違があります。複数のカラオケロケーションが入っているビルは米国にはありません。これに近いものと言えばカラオケボックスですが、数部屋からのカラオケリクエストは中央で処理しています。米国でカラオケバーが普及したのは、大部分がＤＪやＫＪの努力のおかげです。カラオケショーは未だにこうしたプロによって仕切られています。アジア人は自分自身や友達同士でカラオケをエンジョイしたがりますが、米国の場合、ＤＪ／ＫＪはカラオケショーの段取りと進行に欠かせません。

—— 最後に、1年前と比較すると今年の業界は如何でしょうか。また、来年の見通しについては？

ビラリン 昨年、米国のカラオケ業界では、二つの大きな進展がありました。一つは、新しいフォーマットの導入です。カセット、ＣＤ、ＣＤ＋Ｇ、ＬＤ、ＶＨＳなどに加えて、ＣＤ＋Ｉ、ＣＤ-ＲＯＭ、ＣＤ＋ＯＫ、そしてスーパーＫなどのフォーマットも見られるようになりました。こうしたフォーマットは家庭用市場をターゲットにしています。プリディス・テープ社からＣＤ-ＲＯＭも発売されるでしょうし、フィリップ社からは既に、ＣＤ＋Ｉのソフトが出ています。スーパーＫのテープは現在、ポケット・ソングス社とサウンド・チョイス社から出ています。

もう一つは、ＣＤ＋Ｇの利用が増えたことです。数あるビデオフォーマットの中でＣＤ＋Ｇが1歩リードしたかのようです。ポケット・ソングス社やサウンド・チョイス社のような大手ソフト会社も、カセットライブラリーの他にＣＤ＋Ｇの製作に乗り出すと発表しています。それ以前には、ミュージック・マエストロ社とパイオニアからＣＤ＋Ｇフォーマット製品が発表されました。当社が「デノネットＬＡ-２１５０Ｋ」を投入したのは昨年のＷ・ＣＥＳでしたが、パイオニアでもこれに似たＬＤ／ＣＤ＋Ｇプレーヤーを導入しました。更には、先頃開催されたＷ・ＣＥＳに出展されたパナソニックの新型ＬＤカラオケモデルも、オプションのＣＤ＋ＧアダプターでＣＤ＋Ｇ機能を選択できます。

来年の見通しですが、ＣＤ＋Ｇが優勢なフォーマットになっているだろうと思います。それから、コンシューマ分野でカラオケ市場の発展が見られる他、ＪＶＣ、三星、パナソニック、フィリップス社などの大手コンシューマエレクトロニクス企業がカラオケ産業への関与をますます深めることになるでしょう。

海外リポート

英国のカラオケ事情



JAM3月号より転載

英国でのカラオケ運営の鍵はマーケティングにあった

前回、英国のカラオケ事情をお伝えした際には、残念ながらあまり良いニュースを聞くことができなかった。2〜3年前、カラオケロケーションはソーホーからブライトンまで、至る所で芽吹いているかのようだったが、93年初頭までにはブームは遠のき、英国の業界関係者の殆どが、カラオケは一時的な流行だったと感じた。だがこの1月、本誌が再度行なった市況調査では、カラオケが未だに息づいていることを発見したのだった。

英国に於けるカラオケビジネスは、この国、特にロンドンの天気のように快晴の時もあれば、長雨の続くこともある。英国のある業界誌によると、80年代末には、一時的ではあるが、カラオケロケーションが急増したことがあったそうだ。だが、93年までには、少なからぬ専門家達が、カラオケは一時的な流行にすぎなかったと断言し、今にもカラオケに「最後の聖餐」の儀式を施そうとしていた。一昨年のATEIには、DKカラオケ社が自社のシステムを出展していたのだが、昨年は事実上カラオケの出展は皆無であった上に、ロンドンのウェストエンドにあるカラオケロケーションを捜し当てるのに、やや大変な思いもした。弊誌がインタビューした中の殆どが、「カラオケの流行は自然の経過を辿り、もはや存続可能なエンターテイメント形態ではなくなった」と語っていた。

正直言って、今年はカラオケの最新情報を集めることが少しばかり恐ろしかった。またもや、ATEIショーでのカラオケの出展は全くなかったが、それでもまだ生存しているらしい様子

は伺えた。実際、カラオケは自らニッチを掘り当てたらしい。アジアでの業務用カラオケ程には発展もしていないし、今後もそれ程の発展はまず有り得ないというのが大方の意見だが、だからと言って、これから試そうとする人がことごとく失敗するという訳ではない。その鍵はテクノロジー以上に、マーケティングが握っている。ロンドンでは数カ所のロケーションがカラオケを導入し、非常に好ましい結果を得ている所もある。

カラオケが何故パブに根付かなかったのかについては色々な憶測がある。少なからぬ人が、カラオケはエンターテイメントではなくうるさいだけだと言う。

「我々英国人は仕事を終え、パブに行ってリラックスし友人と語り合うのを好む。そういった人々にとってカラオケとは、楽しい一時に花を添えるものではなく、会話を妨げる邪魔ものなのだ」こうしたコメントをしばしば耳にする。では、英国人は歌うことを好まないのだろうか。本当のところ、歌うことは好きなのだが、好きなように歌いたいのであって、カラオケルームのようなあらかじめセッティングされた中で歌うのは気が進まないだけなのだ。

まあ、理屈はこんなところだ。実際に、ロンドンには、質の高いカラオケ・エンターテイメントの需要が未だにあることを証明しているロケーションが数カ所ある。パイオニアにコンタクトを取ったところ、レーザーカラオケを設置し、熱狂的な顧客を集めているロケーションを2軒捜し当てた。まず、最初のロケーションは「クラブ卑弥呼」で、ロンドンのファッショナブルなメイフェア地区に所在し、「ザ・エンペラーズ・ガーデン」という中華料理店の中にある。建物は地下1階・地上1階の計2フロアで、1階がエレガントで落ち着いた雰囲気の高級中華料理店、地下がカラオケ施設となっている。利用者はまず、エンペラーズ・ガーデンで腹ごしらえをし、それから地下のクラブ卑弥呼に思いきり声帯を広げにやって来る。ここのカラオケはフル稼働で1週間に6日間提供されている。

室内は、プライベートの小部屋に囲まれたオープンルームのある、台湾のKTVラウンジ式にデザインされ、中国語、英語、日本語のソフトが選択できる。集中管理システムでコントロールされ、メインルームのバーカウンター奥にいるホステスがプログラミングを行なう。



ワイマン・チェンマネージャーは、得意客の殆どが、観光客、特に日本人の観光客だが、地元客の利用も相当数あるとも言う。というのも、「ウェストエンドのミュージカルのチケットを購入するよりかなり安くつく」（チェンマネージャー）からだとか。ルーム料金は部屋の大きさによって異なり、1晩10ポンドから50ポンドに設定されている。時間制限は全くなく、日本のスナックバーのようにホステスを雇い、訪れる多数の日本人のビジネスマンをもてなしている。食べ物を提供していないのは、「通常、ここに降りてくる前に上で食事を済ましてくるからだ」とチャン氏。その代わり、バーにはバラエティに富んだ有名なアルコール類がストックされており、メインルームのバーで飲むこともできるし、カラオケラウンジにも運んでくれる。

地元、英国人のカラオケファンを定着させたロケ「コーツ」

次なるロケーションは非常に特別だ（部外者は寄せつけない感じもある）。どこの国のカラオケバーにしても、日本人の常連客をある程度まで取り込むのは極めて容易だが、主に地元の人々に来てもらってこそ、実力が試されるというもの。悲しいかな、英国人が仲間同士でカラオケを経験しに行ける場所がロンドンではますます少なくなってきている。そんな場所の一つが、イーストエンドにある「コーツ」だ。

ロンドンのイーストエンドは、歴史的に英国社会の中でも、下層階級の人々の住む地区だ。初めはアイルランドからの移民、それから欧州諸国、最近ではスリランカやバングラデッシュなどのアジア諸国からの移民が多い。この地域には面白い場所やそれにまつわるストーリーが豊富だ。コーツへ向かう途中、二つの非常にモダンなビル



に挟まれた、２０００年前の古代ローマの要塞跡を通り過ぎた。カラオケで盛り上がるコーツから僅か数ブロック先にはホワイトチャペル地区があり、１００年以上も昔の切り裂きジャックのミステリーが今でも潜んでいるかのようだ。ビクトリア朝時代に遡る建造物もかなり残っているが、コーツはモダンなコンクリート構造の１階に入っている。

　コーツを見付けるのは簡単だ。ドアの中からは賑やかな歌が聞こえるので、人波に付いて行けば良い。我々が訪れたのは、金曜日の午後11時頃で、ちょうど大きなパーティーがお開きになった後のようだった。コーツは狭く、１２０名も入れば一杯になり、取材に訪れた時も辺りはごった返していた。今夜のアトラクションは何だったのだろう。マネージャーのサラ・ヘワード女史に話を伺うと、同店ではカラオケを使用しているということだった。

　「当店の利用者は殆どがカラオケを目当てにやって来る」と、女史は言う。現在は１週間に２晩カラオケを提供しているとのこと。以前は殆ど毎晩だったのが、「それほど需要がなかったので、週２回に切り替えました。カラオケをオペレートする日は必ず人が大勢入る」ということだった。女史は、需要がある限りカラオケを提供し続けると語った。

模索を続けるカラオケ市場の今後の可能性

　英国に於けるカラオケビジネスを枯渇させないためには何をすべきなのか。この点に関しては、チャン氏もヘワード女史も意見を同じくして「ソフト」と答える。

　「新作ソフトをリリースして着実に供給していかなければ、利用者は飽きてしまう。遊びには事欠かないロンドンでは、すぐに他のエンターテイメントに乗り換えてしまうだろう」と、両氏は強調する。更にチャン氏は、「現在はかなり定期的に新作タイトルの供給があるが、まだまだ不十分だ」と言う。また、ヘワード女史も「勿論、カラオケとして既に出されている昔の曲が好きな利用者は大勢いるが、新曲も同時に必要だ」と、チャン氏に同調する。

　何れにしろ、ロンドンのカラオケは大繁盛こそしていないが、それでもカラオケの名を上げてはいる。パイオニアのあるスタッフによると、現在、英国のパブでカラオケを設置している店は約１万軒に上ると語っていたが、この数字は印象的で、カラオケのニッチ市場が確かに存在していることを証明している。

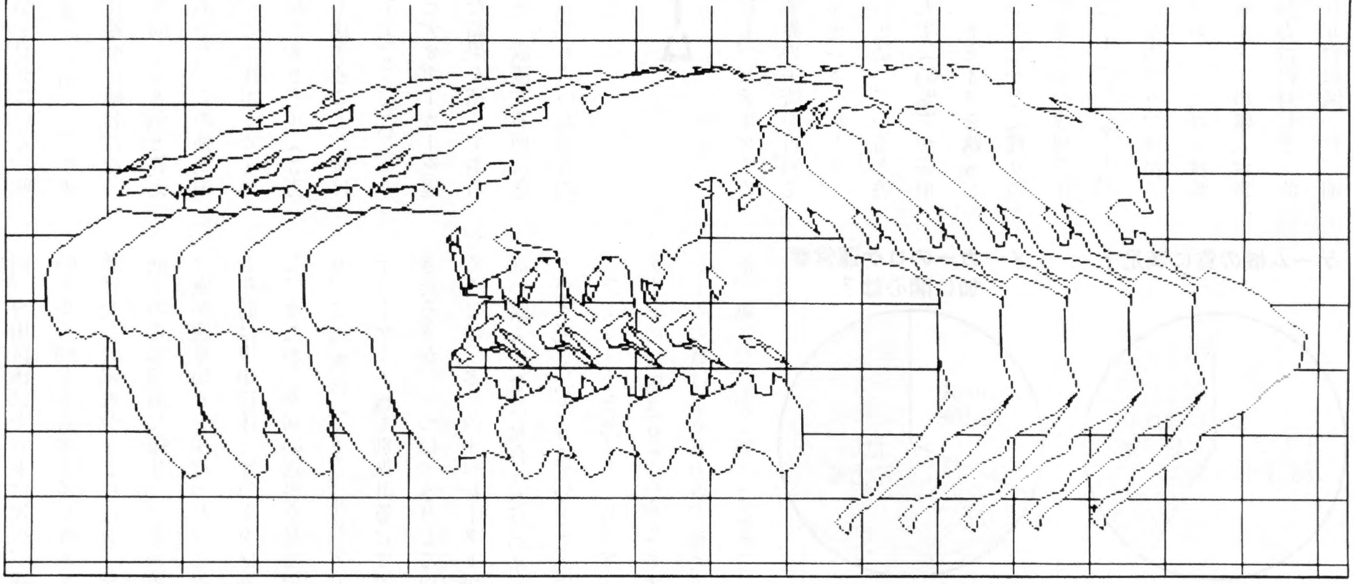
　それではロンドン以外のカラオケの状況はどうだろう。カラオケは英国北部で居場所を見つけた観がある。昨秋のレジャーウィーク・エキスポでは、カラオケメーカー数社が自社製品を展示していたし、この地方では特に、家庭用カラオケの人気が出てきているそうだ。更に、先頃開かれたＡＴＥＩショーでは、アルカディア・レジャー社のマルコム・ワイル氏から、同社が今でもカラオケのモービルショーを続けているという話を聞くことができた。

　結論として、人数は限定されているが、英国のカラオケは熱狂的なファンを掴んだようだ。クラブ卑弥呼やコーツが発見したような適切なソフトと正しいマーケティングのアプローチを取れば、カラオケが成功できない理由は全くない。ファミリー・エンターテイメント・センター形式のロケーションが今後もオープンし、オペレーターが自分のアーケードに長時間、顧客を滞留させる斬新なアイディアを模索するにつれ、英国のコインオペ業界はカラオケ市場を拡大すべきかどうか迷っている。これまで軽視されてきた家庭用市場も真剣に再考する価値はある。カラオケが皆に好まれるエンターテイメントとして、ウェストエンドの夜を席巻し、パブに取って代わるなどと真剣に信じる人は誰もいないが、立地条件の良いロケーションとユニークなアプローチを取るならばチャンスはある。

　ここ数年、カラオケが「過渡期」の状況にある米国とは違い、英国は進化する余地がある。そして、歩調は非常にゆっくりだが、進化は始まっていると見るべきだろう。

海外情報

MARCH



米国オペレーターアンケート 70％が今後に対し楽観視

アミーズメント業界には大勢のファンがいる。その事を誰が否定できるだろうか？　毎年オペレーター達から返答されたアンケート結果でも、如何にこの業界が愛されているのかを垣間見ることができる。愛するものとともにいる事は、時として苦しみをもたらし、そこから逃れたいという思いに駆らせ、何か他に良いものがきっとあるはずだという考えを抱かせるものだ。しかしながら、大抵の場合、良いものなど他には何もないということが分かり、今利用できる範囲内であれこれと思案を巡らすという結果に終わる。

この業界では、ある時は例を見ないほどの飛躍の年であり、またある時は皆、匙を投げたい年であったろう。しかし一つだけ共通して言える事といえば、その年その年の基礎が固められ、それを基に何が築かれるべきか真剣に考える機会になることだ。その糧は目の前にあったりなかったりではあるが、いつも計画通りの鞘の中にあるのである。

今一度、多忙なスケジュールの合間を縫って、小誌のアンケート調査にご協力頂いたオペレーターの方々に感謝の意を捧げると共に、この業界での立役者は彼らであり、このレポートは彼らの回答に基づいているという事を付け加えたい。残念ながら、昨年ほど多くの人々には答えて頂けなかったが、それでも回収された200通の回答に基いて、米国の業界事情を探ってみたいと思う。もうご存知かも知れないが、昨年の業界全体の総収益は、64億ドル（約7000億円）であった。しかしながら、これを一昨年の90億ドルと比較することはしないで頂きたい。というのも、両者の間には僅かな違いがあるからだ。例えば、一昨年の総収益には、タバコなどの自販機及びビデオポーカーからの売上げが加えられた。

しかしながら、こういった要素を加えてコインオペ業界の純利益を出すことに対する反対の声が読者の間から聞かれたため、昨年の数字にはこれらの要素を排除した。従って、この64億ドルは、右記に挙げた売上げを除く全てのコインオペ関連項目から算出された。

ビデオギャンブル

昨年は、ビデオゲームが業界を牛耳ったと言っても過言ではない。オペレーターは捕らえどころのない手段を用い、回集金の強化に躍起になった。州という州が我先にとビデオポーカーの合法化に関する法案を提出したが、結局のところその努力も無に帰したようだ。92年は、ルイジアナ州が、全米でビデオポーカーの合法化・運営に漕ぎ着いた第4番目の州となったが、昨年はこれに倣う州はなかった。この様な状況にありながらも、77％のオペレーターがこの案を廃案にしたくないと答えており、多くの州が、合法化成立に向けてまだ意欲的な姿勢を見せている。事実、73％が、合法・違法に拘らず、グレイエリアであるビデオポーカーの人気は高いと答

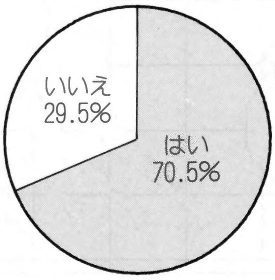
え、強気の姿勢を見せている。興味深い事に、多くの州がビデオポーカー合法化運動に躍起になっていた一昨年と同じく人気と答えたのは60%であった。この強気の発言の陰には、ビデオポーカーの週平均売上げが２８９ドル（３万３４５円）にも達することが挙げられよう。しかしだからといって、もし非合法のビデオポーカーを運営すれば悲惨な結果を招くであろうということを、設置する前に念頭に入れておいてもらいたいものである。

ビデオゲーム

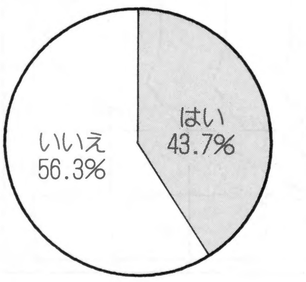
いつの時代にも、ビデオゲームはコインオペ業界の主流を占めている。事実95%近いオペレーターがビデオゲームを扱っていると答えたが、その大半（65%）が応用範囲の広いキットタイプを購入しているということだった（残りの30%は、応用の効かない専用筐体である）。多数のオペレーターが、ビデオゲーム一台当たりの価格の高さを懸念しており、これを反映してか、オペレーターの購入台数は、一昨年の25万台に対して、昨年は23万２０００台に減った。前回、専用筐体はキットに比べ、週69ドル～89ドルも多くインカムを挙げたとの報告がなされたが、今回この差は急激に縮まり、その差は僅か週平均6ドルだった。この5年間は専用筐体とキットを区別してきたが、今回の返答を見る限り、この次はバーチャルリアリティーゲーム機も別個計算にすべきだろうか。一つはっきりしていることは、多くのオペレーターが高い購入代金に見合うだけのインカムを上げたいと考えていることだ。

アンケートを見ると、目下アーケードに設置されているビデオゲームの数は１００万台を越えるか、越えないかというところで、昨年の１２０万台と比べると減少傾向にある。暴力性のあるビデオゲームに対する排除の圧力は高く、今回のアンケートでは、暴力ゲームに対するオペレーターの認識を質問した。しかしながら今回、最近のビデオゲームが暴力的すぎると答えたオペレーターは僅かに39%で、80%がこの種のゲームの運営を止めるつもりはないと答えている。

メーカーのロケ運営参加に関心は？



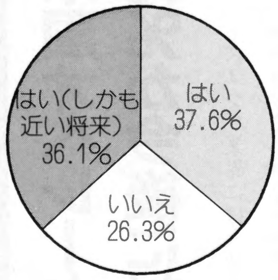
ゲーム機の質に満足？



ピンボール

昨年はピンボールにとって絶好調の年であった。市場には選りすぐりのピンボールが登場し、オペレーターも、昨年の購入台数は3万台以上と報告している。ほぼ60%がピンボールを設置していると回答しているが、この数は週平均売上げが上がるにつれて高くなる見込みである。今回のアンケートでは、一昨年には81ドルだった週平均売上げが、昨年は何と１２８ドルに跳ね上がっている。因みに、ピンボールゲームが最も不調であった83年は、僅か38ドルだった。

電気通信業界の業務用ビジネスへの参入は脅威となる？



ジュークボックス

ジュークボックスに関していうと、45回転のジュークボックス市場での寿命はそう長くはなさそうだ。と言うのもこの種が挙げる週平均売上げは、一昨年の63ドルから昨年の44ドルというように下降線を辿っている。一方ＣＤジュークの方は１３８ドルから１７４ドルと上昇中だ。ほぼ90%のオペレーターがジュークボックスを扱っていると答え、その中の60%がＣＤジュークをロケーションに出しているとの事だ。前回、45回転のジュークボックスがすぐに廃れると答えたのは42%であったが、今回は、60%以上が2年以内に市場から姿を消すだろうと答えている。救いなのは、ジュークボックスの未許可営業を適切とする意見が少なくない中（43%）、ほぼ90%の回答者が、営業許可を獲得しているということである。15%が、かつて未許可営業を行なったことがあると認めたが、一昨年の30%に比べれば半減している。ＣＤジュークの昨年の売れ行きは好調で、２万５０００台を記録したが、一方45回転のジュークは僅か数百台売れただけだった。主なジュークボックスメーカーは、45回転ジュークの製造を中止しており、その代わりとしてＣＤジュークを設置するロケーションが増た。

リデンプションゲーム&ノベルティー

リデンプションは、昨年一種のシンデレラ物語を生み出した。昨年リデンプションから弾き出された週平均売上げは２６１ドル、一昨年の１３７ドルから大幅アップである。最高時の90年が２５２ドルであったことを考慮すれば、この数字が如何に凄いか理解できよう。この背景には、各ロケーションがこのゲームのレイアウトに工夫を凝らしたことがある。78%が、リデンプションは今後より大きな役割を果たすであろうと答えた（一昨年は52%）。この様に、益々多くの人々が、今後リデンプションの果たす役割が大きくなると見



ているが、このジャンルのビジネスを実際に展開しているオペレーターの数には変化が見られず、昨年と同数の47%が、自分の販路にリデンプションを加える気はないと回答している。更に、リデンプションビジネスを開始したいと答えたのは、僅か16%(昨年は21%)と、減少。因みに91年は53%であった。今回初めてオペレーターにリデンプション用景品の在庫管理にコンピュータを導入しているかという項目を入れたが、この質問に〝はい〟と答えたのは僅か11%で、17%が、検討中とのこと。来年は更に多くのオペレーターが、在庫管理のためのより洗練された方法を見付けることだろう。リデンプションを設置していると答えた37%のオペレーターが、昨年購入したリデンプションゲームの数は約2万8000台。この結果ロケーションには現在7万8000台が設置さえている事になる。クレーンゲームとロータリーの昨年の週平均売上げは111ドルで、一昨年から少々アップしている。

ビリヤード&ダーツ

業界関係者を決して落胆させないのが、ビリヤードやダーツ関係だ。70%を越えるオペレーターが、ビリヤードを扱っていると答え、そのうちの23%がリーグプログラムを実施していると報告している。1プレイの金額について言及すれば、25セントに設定しているロケは実質上全くなく、50セントが45%、75セントが42%、1ドルが13%にそれぞれ設定している。93年の週平均売上げは、一昨年の84ドルから71ドルに減少したが、それでも新規購入台数は3万台と過去最高となった。これにより、ロケーションには、総計で20万台以上が設置されていることになる。

また、エレクトロニックダーツで成功を収めているオペレーターの数も伸びてきている。今回のアンケートでは、55%がこの種のダーツを設置していると答え(前回は54%)、ダーツリーグを実施しているのはその中の30%であった。ダーツの週平均売上げは、一昨年の50ドルから若干下がって昨年は46ドル。購入台数はほぼ4万台で、ロケーションには15万台が出ているとされている。

半数以上のオペレーターが、テーブルサッカーやエアホッケーゲームを扱っていると答えたが、リーグプログラムを実施していると答えたのは、その中の僅か6%であった。93年は、テーブルサッカーゲームの売上げが11年振りに飛躍した年であり、過去週平均25ドル~40ドルであったのが、現在では46ドルになっており、オペレーターも息の長いゲームだと見ている。彼らによると、一台の平均耐久年数は10年くらいということだ。エアホッケーも投資に見合ったインカムを弾き出しており、週平均インカムも目下150ドルと、昨年の86ドルから大幅にアップしている。因みに、平均耐久年数は8年ということだ。

その他

当然のことだが、オペレーターはどういった機種を購入すべきか、インカムを上げる方法、機器の耐久年数などに対してある種の懸念を抱いている。また、他にも憂慮させる出来事があり、その一つが、電話回線を通したゲーム通信を可能にするテレコミュニケーション(電気通信)に絡む問題である。昨年オペレーターにアンケートしたところ、60%が懸念していると答え、40%がこの事に関して余りよく知らないと回答した。今回は76%が、この問題は業界に対する威嚇であるとしており、更に36%が将来実際に驚異となると見ている。一方、26%が、業界に対して何の影響も与えないであろうと楽観視している。

今回も再び、メーカーのロケ運営進出に対するオペレーターの率直な意見を尋ねたところ、前回と同数の74%が「好ましくない」と回答している。これほど大勢の人々がこう答えた理由の一つには、〝ポケットパーク〟や大型ファミリーファンセンターの人気が挙げられよう。35%がこの種のロケーションの数が急激に増加したと見ており、さらにその陰にメーカーの動きを感じているようだ。

残念ながら、回答者の66%が、未だに設置機種の殆どを1プレイ25セントに設定していると答えた。しかし1ドル硬貨法案の可決が1プレイ料金の値上げに繋がると答えたのは、僅か43%であった。

業界の動き

今回のアンケートに回答を寄せて頂いたオペレーターの業界暦は約18年。13%がアーケードのみを運営し、その数は平均3軒である。一方、ストリートロケーションだけを運営していると答えたのが40%で、一社当たり平均して80軒を所有している。

現在全米にあるアーケードとス

トリートロケーションの数は、それぞれほぼ1万4000と32万4000軒である。稼働しているゲームの総数は約300万台で、3分の1以上がビデオゲームである。半数（52%）以上が、ロケーションを実際に運営している業者との間で売上げに関するコミッション契約を結んでいる。多くの場合、コミッションの分け前は50%ずつになっているが、最近、現状以上の分け前を望むオペレーターの数が増えてきている。

総評

業界の未来に対して絶対的な信頼と自信を持っていると回答するオペレーターは70%であった（前回は僅か20%）。一体どのような時にそう感じるのだろうか？

昨年、多くの人々が、リデンプションゲームの数の増加を見込んでいたが、その予想は的中した。メーカーが常に斬新なリデンプションゲームを提供していると考えれば、今年もこの種のゲームに対する興味は増し、それに伴ってファミリーファンセンターも益々浸透していくだろう。当然の事ながら、それをバックアップするのは資金力を持った大手メーカーだ。ファンエキスポで感じた様に、業界関係者以外の投資家達の間で一大アミーズメントセンターなるものを建設しようという動きが高まっている。そうなると、この大規模施設に見合ったデザインの製品が製造されるようにもなる。

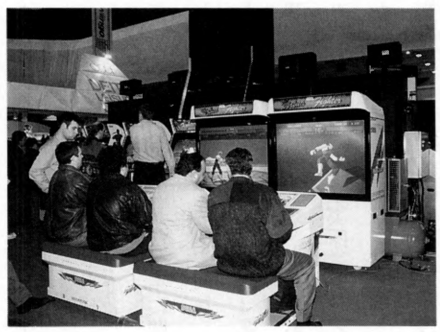
ストリートオペレーターにとって、今年は最悪の年となる可能性がある。というのも、彼らのニーズに見合った機器の入手が困難になるためだ（彼らは大抵、移動や組立てが必要なややこしい大型リデンプションは好まない）。だが、業界の傾向に順応し、確固たる基盤をつくり上げているオペレーターなら、必ず生き残る事ができる筈だ。現在多くのメーカーが、バーチャルリアリティーを含むハイテクゲーム機に対する市場の反応を探っているが、ストリートオペレーターがコインオペ業界にとって真の立役者であることに何等変わりはなく、メーカーも今後再びロケーションに適したゲームづくりを進めていくことであろう。

バーチャルリアリティーは、少なくとも、それが持つ本質が見極められるまでは話題の的であり続けるだろう。これまで数度に亘り、多くの人々が中身の伴わないただのアイデアだけに執着し、一獲千金を夢見て躍起になり、途中で諦めていった。この新技術を人に例えるなら、まだ幼年期であり、従って、最終的に主導権を握るのは誰かをここで述べるのは時機早尚である。資金面で有利なのは大手企業だが、まだ世間に名前も通ってない企業がアッと驚く様な事をするかもしれない。

ビデオロタリーに関しては、前述した通り、実際77%の回答者が合法化を無理な問題とは考えておらず、更なる展開を期待している。

電気通信に関連した問題については、この分野では常に新たな展開が見られるだろうが、それがどの様に業界に対して影響を与えるかは定かではない。多くのオペレーターは、ある程度の影響は出ると予想はしているが、まだ数年先でだという見方をしている。

その他の大きな課題としては、バイオレンスゲームの問題に終止符を打つ解決策の検討というのがある。これは解決作なしに先へは進めない問題で、アーケードに於けるタバコ自販機設置反対の努力



と同様押し進められている。現に小誌が発売される以前に、ビデオゲーム業界の役員数名がワシントンDCを訪れ、この問題について上院議員と討論している。

一方、AMOA協会の方でもまた、視覚的暴力に訴えなくても人気の出るビデオゲーム製造は可能だとしており、「最近、益々エスカレートしているビデオゲームへの暴力シーンの乱用は、長期的に見て、必ず業界にとって害になる」とまでコメントしている。

話は変わるが、オペレーターが最近頻繁に、ゲーム機の購買価格を口にしている。ゲーム機の価格が上がると、オペレーターの新規購入はなかなか難しくなり、その結果、ゲームに飽きやすい傾向にある客のプレイ回数が減り、イン



カムも減少。オペレーターは更に廉価な製品を購入するようになるといった悪循環が生まれる。メーカーがゲーム機の価格を下げる以外に、この問題に関する解決策はないとされているが、この販売台数が減少しているため、メーカーが直接ロケーションにゲーム機を卸すといった事態が起こっている。

冒頭でも述べたように、この業界には大勢のファンがいる。毎年多少の浮き沈みがあり、古い問題が解決されないまま新しい問題が起こり、思案に思案を重ねる事も多々あろう。今年が、どのような年になるか、皆で見ようではないか。

米国プレイメーター 2月号より転載

セガSA、スペインロケ開設 今後5年間で更に10店舗

セガのスペイン現地法人、セガSAでは先頃、同社の3店舗目となるファミリー・エンターテイメント・センター（FEC）を5月にオープンする。場所は、スペイン北西のビルバオにあるショッピングセンターの隣と、立地的には非常に恵まれている。

同社ではこの他に、昨年後半にマドリッド郊外のアルコベンダスとカディズの2カ所にアーケードセンターを設けている。ビルバオのロケーションに関しては、同社は地元の不動産業者と協力し、800㎡の広さを確保、ビデオゲームやシミュレーター、キディーライド、リデンプションゲームなどを設置する予定。

同社のエドワード・モラレス副社長は、「ここスペインでは、ファミリー・エンターテイメントは全く新しい概念だが、従来型のアーケードに取って変わるのにそれ程時間はかからないだろう」と語った。さらに、「新しい概念であるが故に、プレイヤーにそのアイディアを把握してもらわなければならないが、我々は高い希望を抱いている。ロケーション開設に関する我々の戦略は、『人の流れが絶えないショッピングモール内にロケーションをオープンする』である」とも述べた。

しかしながら、「現時点では、この国ではショッピングモールも新奇な存在で、そのため既存のモールはレンタルできない所が多く、こういった施設に於けるゲームセンターの潜在性はまだ完全なところまで達していない」（モラレス氏）という問題点もあるようだ。

最後に氏は、「スペインのアミューズメント施設運営に関しては短期的見方はしておらず、この5年間で約10カ所に新規ロケのオープンを検討している」と語った。

英国アミューズメントビジネス2月号より転載

米国マウンタジア、ラスベガスに巨艦店オープン（8月）

米国ジョージア州を拠点とするマウンタジア・エンターテイメント・インターナショナルでは去る2月14日、同じく米国のアメリカン・ネバダ・コーポレーションと提携し、ネバダ州ラスベガスのグリーン・バレーにファミリー・エンターテイメント複合施設を開設すると発表した。同施設は、建設に500万ドル（邦貨に換算しておよそ5億2500万円）もの巨費が投じられ、この8月にオープンする予定だ。

同施設はグリーン・バレー・タウンの住民にレクリエーションやエンターテイメント、飲食、ショッピングなどを提供し、同地区の不可欠要素となると思われる。また、マウンタジアにとっても、同社の直営ロケの中では最大規模となり、今後のロケ展開の上でもプロトタイプとして重要視されている。

「ラスベガスのようなエキサイティングな都市にロケーションをオープンさせることができたことは、当社にとって誇りである。米国政府がまとめた最近の調査結果を見ると、この都市は急速な成長を続ける大都市となっている。即ち、交通事情が非常によく、建設が計画されているリゾート地区から賑やかな住宅地区まで網羅することを示す。当社がこのプロジェクトへの着手を決定した理由の一つにはこれがある。グリーン・バレーにオープンする複合センターは旅行者でなく、地元民を中心とした地域密着型を狙っており、同地は年間を通して気候もよく、都市開発の可能性も高いため、ロケの成功は高いと期待している。若者の心を持っている人であれば、誰でも楽しめるだろう」と、同社のスコット・デメラウ社長は語っている。

これまでの同社の施設と大きく違うのは、サイズもそうだが、施設の特徴自体が独特なのだ。今回は、大型ゲーム機やパーティールームを内設した建物3万平方フィートのうち1万3000平方フィートがマウンタジアのアトラクションに割かれる。

米国マウンタジア・エンターテイメント広報リリースより転載

独大手メーカー3社、違法営業に警告。自社製品の販売に規制

ドイツの3大メーカー、ガウセルマン、NSM、バリー・ウルフでは、ポーカーやブラックジャックゲーム機の違法使用に対し警告を発した。これらの機器は、「払出し機能なしのポイント制ギャンブル機」としての使用は許可されているのだが、最近そのポイントを金品に交換するケースが増加してきた。

このような営業方法は同国では法的に認められておらず、違法者には罰金刑か禁固刑が科されることになっている。この度警告を発した大手3社は、ポイントシステムや違法営業に使用される可能性のある特徴を持つ製品を小売しないよう、それぞれの販売部に伝達した。

NSMのシュルツ会長は、同国

では今後、払出し機能の付いていないスポーツゲームやエンターテイメント機器が重要視されるだろうと見ている。

同国のコインマシンビジネスでは現在、払出しゲーム機を中心とした投資が行なわれているが、この分野が最も課税率が高い。シュルッツ会長が、払出し機ではないゲームの潜在性を見込む理由はこのためだとしている。

米国プレイメーター
2月号より転載

ユーロトレード A+LTSの開催地を変更

ユーロトレード・エキジビションズが組織するチェコの展示会、A+LTSの開催地が、プラハからブルノの南部に移動することとなった。

当初、今年度の開催地は、昨春に開かれた第1回目の展示会と同じプラハ・プルミスロビーパレスを予定していたのだが、昨年12月、同ショーに共同融資しているキングが、同展示会の30％のシェアを要求し、更に3年後には70％にしたいという申し入れをしたことが直接の原因とされている。

キングの代表はシェア拡大の狙いについて、A+LTSをグレードアップさせた新しいレジャー・エキジビション（新しいエキジビションでは、A+LTSのオーガナイザーであるユーロトレードの役割が軽減される）を開催するためだとしている。

ユーロトレードのゲリー・ロビンソン氏は、「キングが提案してきた内容は、完全に乗っ取りだ。私の頭の中にあるのは、出展社にとって何が最も利益かであるため、メジャーなトレードショーの組織に経験のない企業と協力するなどということは考えられない。更に、同社が提案してきたショーのコンセプトはA+LTS本来の目的とずれている」とコメントしている。

同展示会は5月5日～7日、ブルノ・国際トレードフェアグランド内のワールド・トレード・センターで開催される。

アミューズメントビジネス
2月号より転載



エルトン、「ビート・ザ・クロック」の日本販売で兼松と提携

英国サウスポートを拠点にリデンプションの製造を行なっているエルトン・アミューズメント・プロダクツでは、兼松㈱（本社・東京、小田啓二社長）と、同社の新製品「ビート・ザ・クロック」の日本販売で合意に達した。今後同製品の日本に於ける輸入・販売は兼松が、そして、マーケティングはタスコ㈱（本社・東京、上原義和社長）がそれぞれ行なうことになる。

兼松は今回の提携について、「エルトン製品は日本市場に適合するよう様々な点が改良されているので、日本での成功は間違いない」とコメントしている。

英国アミューズメントビジネス
2月号より転載



ブロムリィ、ディースと提携し販売拡大

ブロムリィ・インクは去る1月10日、「クォーター・マイル」を始めとする同社製リデンプション機器の国際市場に於ける独占販売代理店として、ディース・ディストリビューティングを指名した。

ブロムリィによれば、この「クォーター・マイル」は特に東アジアで人気が高く、ディースとの契約は両社にとって利益となると見込まれている。

ジャパンアミューズメントマンスリー
3月号より転載

W・CES94の公式数字発表

去る1月6日～9日を会期に米国ラスベガスで開催された94年度ウィンターCESの最終的な数字が、オーガナイザーから発表された。発表によると、今年の展示スペースは昨年より10％増の100万平方フィート以上に及ぶ。また、出展社・来場者数も昨年をそれぞれ上回り、それぞれ出展社数が1857社（昨年度は1741社）、来場者数が前回比16％アップの9万1270人（昨年度は7万8503人）であった。

ジャパンアミューズメントマンスリー
3月号より転載

気になる本 その12

「ゲームの博物誌—世界各地にゲームのルーツを探る」

増川 宏一著／JICC出版局発行・980円

「アミューズメント」と「ゲームセンター」

「名は体を表す」という言葉があるが、実体と名前がまだしっくりしないのが「アミューズメント産業」とか「アミューズメント施設」の用語の中の「アミューズメント」だろう。アミューズメント・パークは遊園地と訳されるが、娯楽性が付加され、強化された公園風のスペースという実体を誰でも経験しているので、違和感は感じさせない。またアミューズメント・センターと言えば、道頓堀界隈とか浅草のような大都市の娯楽街をまず思い浮かべるのが普通であろう。

アミューズメントの英語の原意は娯楽一般を含んでいて、それこそ庭いじりの楽しみから、映画・演劇・音楽の類比、パチンコ、競輪競馬、ハイキングや釣り、趣味活動など一切の余暇活動が入ってくる広い概念であるから、ただ単に、ゲーム設備によって構成される遊戯施設を指すものとして「アミューズメント」の語を冠するのでは、実体と食い違い、不安定な感じを生じるのも当たり前である。

この業界であえて「アミューズメント」と称するのは、かつての「ゲームセンター」の汚名から逃れんがためであることは承知している。とくに世の親たちから不評を買い、ついに法規制の対象にまでなった経緯がある。業界人も一人の社会人であり、個人として社会通念を共有するのは仕方ないが、プロの業者として一般市民なみに「ゲームセンター」嫌悪症候群にかかるのは意気地がない。「ゲームセンター」は、人類始まって以来、生活とともにあった「ゲーム」遊びという文化的伝承を引き継ぐものであり、しかも現代の技術条件（エレメカ、コンピュータ化）を先取りして施設をつくり提供する。「ゲームセンター」の名に疑いをはさむことなどなく、この事業にもっと自負を持ってよいではないか。

名に惑わされることなくこの業界の提供サービスを分類すれば、ライドとゲームの二つであることは明らか。ゲームセンターはこのゲームに特化した施設である。クイズのような知的遊戯もゲーム化されている。占い機はゲームでないがこれは特例であろう。主流はゲームであることは間違いない。現代の技術を表現手段とするので「機械

ゲーム」という用語をシグマ社が作ったのはもう20年も前になるが、機械で提供される「ゲーム」について、その人間生活との関わり、その歴史や意味を知らないで仕事をすることは、業界人としての教養を欠くということであろう。

足で探したゲームの歴史

増川宏一氏は、『将棋』、『盤上遊戯』、『賭博』、『棋』、『サイコロ』などの著作（法政大学出版局発行）がある遊戯研究の第一人者、遊戯史学会理事である。今回とりあげた『ゲームの博物誌』はこれらの著作を踏まえ、90年代の海外調査の新しい見聞をもとに一般向けにまとめられたもの（93年発行）。



「ゲームの歴史を探るため、海外へでかけるようになって、かなりな年月を経た。多くの遺跡をたずね、博物館を巡った。遊びに熱中した古代の人々の息吹きを感じ、人間の営みと切り離すことのできないゲームの奥深さを、いささかなりとも知ることができた。旅の途上で、現実に遊ばれているゲームも見聞した。豪華な室内や簡素な小屋のなかで、路上や市場で、人々はゲームを楽しみ、笑い、賭けていた。・・遺跡のなかでも、とりわけ神殿や寺院など人々の集っていた場所には、地面にしばしばゲーム盤が彫り込まれていた。イランのペルセポリス遺跡の中央階段を登った広場で、エフェソス（トルコ西部）のかつての繁華街の路上で、ディディマ（イスラエル北部）のユダヤ教寺院の庭で等々。人々が集い、遊んだ、明らかな証拠である。遺跡の遊戯盤は、古代ギリシャで愛好された型、帝政ローマで流行した型、イスラム教徒の好んだものなど様々である。それぞれの遺跡を築いた人々、繁栄を誇った人々、そこを占拠した人々の好みを示している。彫られて残ったゲーム盤を観察することによって、その地の興亡と、ほぼ何世紀頃に、どのような民族が支配していたのかが見当がつく」

ダイス・ゲームの誕生

遺跡から発掘された人類最古のゲームは「ウルの遊戯盤」とされる。メソポタミア文明の都市国家ウルの神殿や王宮跡（今、イラクの空軍基地がある）から１９２０年の調査で見つかったのでそう名付けられた。最近、装飾の文様は異なるが同種の遊戯盤が、パレスチナ、イランそしてエジプトからも発見されている。その基本の形は、長方形の12個の枡目群と、6個の枡目群を2個の枡目で橋のように繋いだもの。三角錐形のさいころをふって盤上の駒を動かす、二人用の遊びであり、特定の文様のついた枡目に駒が入ると、1回休みや跳んで進めるなどのルールがあり、早く上った方が勝つというものであることが、やはり発掘された粘土板の破片に記された楔形文書の解読から判明した。紀元前２０００年から３０００年という古代、すでにこのような高度な盤上ゲームが行なわれていたのである。

「一般に、さいころをふって駒を進め、駒が始発点から終点に向い、どちらが先に終点に速く行きつくかを競うゲームは、レースゲームと分類され、最もはやい時代から考案されたゲームである」

レースゲームは盤上ゲームのはじまりの型なのである。紀元前２０００年頃には、敵味方が相対峙して争う「戦争ゲーム」の型も考え出された。メソポタミアやエジプトで興じられていた盤上ゲームの幾つかの型は、地中海に沿った地域や古代ギリシャに伝わり、

歴史の進展とともにそこからさらに広い地域に、遊びやすく改良を加えられたり、あるいは分岐して別のゲームに変わりながら拡まっていく。

古代文明に盤上ゲームがなぜ生れたか。この疑問に対してさいころの使用が、そのゲームの性格や役割について答えを用意しているようだ。

「さいころが一族の運命を占い、神託を受ける道具であったことは、ほぼ間違いない。さいころを用いて駒を動かす盤上ゲームも類似した役割を果していたのかもしれない。王や神官になぞらえた駒を盤上に置き、神意を示すさいころをふり、その出た目によって、盤上の駒を進ませたのであろう。神の意志に導かれて、王は動いたとみてよい。盤上が世界観を凝縮した場と考えられ、世の中の単純化された縮図を表していたのだろう。おそらく遊戯盤の起源は、部族を代表する指導者の、すなわち部族全体の、運命判断の道具であった」

使われたさいころも初期は貝殻、木片、木の実など自然物、その後に動物のくるぶしの骨が広く用いられ、ついで長方形や三角錐形、六面立方体など人工物のさいころが考案された。さいころの目の出方の偶然は、ある時期から独立した遊戯にも用いられるようになる。ダイス・ゲームの誕生である。最も古いさいころの遊び方は、紀元前1500年頃のインドの記述に現れる。伝承詩『マハー・バーラタ（偉大なバーラタ族の物語の意）』には、さいころ賭博で王国を失った王の話、聖者や貴族の教養としてさいころ賭博を修得すべきことや、なかでも、戦争する代わりに平和な交渉の手段としてさいころの賭けで勝負をつけることが描かれているという。古代から中世、そして現代へとダイス・ゲームは人々を魅了し続ける。

六つの法則

この本では代表的なゲームのそれぞれについて一章を設け、その歴史、世界への普及、進化について説明する。対象となるゲームはチェス、絵双六の種類（蛇と梯子のゲーム）、ダイス・ゲーム、マージャン、カード・ゲーム、バグギャモン、ナイン・モリス、パチシとルド、宝くじ、マンカラに頁を割いている。ダイス、マージャン、カードなどいくつかの種類はビデオゲーム化され、現代のゲームセンターで遊ばれている。今では遊戯以外のなにものでもなくなったこれらのゲームの起源に、極めて真面目な決断の道具であり、教養の対象であり、平和の手段でもあったという歴史を想起することは、ゲームに興味と奥行を与えることになるだろう。

著者は、ゲームには共通する幾つかの法則があるという。進化性、伝播性、遊び勝手のよいゲームへの選好性、民族性、階級性、賭博性の六つである。とりわけゲームには賭博性と階級性が内在している。

「奴隷制社会が成立した時代は、賭博は支配層の娯楽であった。（農奴制の時代を経て）私有財産制度が確立されるにつれ、賭博人口は拡大、賭博は娯楽であり、苛酷な労働の慰安でもあった。中世は、現在の賭博の原型がほぼ完成した時代である。各種の球技であるボーリング、ゴルフ、テニスの祖型も新たな賭博として登場した。賭博は教養の一部門であり、貴族の子弟が習熟すべき義務であった。他方、農民や兵士、職人や徒弟は厳しく罰せられた。生産が停滞し規律が弛緩するからである。近世は賭博の開花期であり、都市への人口集中は、都市型賭博を生んだ。ロッテリー（宝くじ）はその典型である。またダイス・ゲームが盛んになった時期である。近代は、賭博が一層大規模かつ企業化された時代である。競馬だけでなく、ドッグレース、サッカー、自動車競走と観客による賭けは一段と拡がった。賭博機械の発明は老人や子供までも賭博にまき込んだ。カジノはさらに豪華になり、社交場を兼ねるようになった。株式市場は経済活動を通じて、投機という名前で賭博を大衆化した」

「（現代は）賭博の本質が巧みに覆い隠されるようになった時代ともいえる。本来のおおらかさを取り戻しつつあるともいえる。賭博は全体として解禁の方向に向っている。個人の責任においてなされる行為に、国家権力が介入することの是非が問われているからであろう。また、未来に賭ける生き方が、人生に対する積極的な姿勢として評価されるようになってきたからでもあろう」

おそらく大方の業界人が賭博に対して抱いている倫理観に波紋を呼ぶ見方かもしれない。しかし日本においてもトトカルチョの実現が論議され、パチンコの換金制度が検討される状況を思えば、あきらかに賭博に対するタブー感は薄れてきたことは本当であろう。プライズ・ゲーム問題で苦慮する業界としては、旧来の感覚を捨て、ゲームの発展を真剣に考えたいものだ。

（宮原　久）

COLUMN

ITEMコラム

環境デザイン

「金沢の雪VSデトロイトの雪」

美しい雪と久しぶりに出会った。ところは金沢。

私の雪の思い出といえば、アメリカ・デトロイト。あのあたりは毎年決まって、サンクスギビングの日（11月の第4木曜日＝感謝祭）から春の3月いっぱいまで、毎日のように雪が降り厳寒が続く。

ところが、そこはアメリカ自動車産業の中心地。主だった道路には塩が撒かれ、まったくドライブするには支障がない。もっとも路地に入れば雪が凍っていて、恐い思いをすることもままあるが―。

また、デトロイトの冬を憂うつにさせるのは、塩が道も車も大変きたなくしてしまうこと。

一方、寒さの点ではよく似ているがすべてが美しいのは、インディ500マイルレースで有名なインディアナポリスの街。高い山はなくスキーなどはできないが、白銀に埋まった森の景色はえもいわれない美しさ。森の中には川が流れ、新雪の上を野生のリスが遊び回り、可愛い足とシッポの3点で雪の上に跡をつけ、グラフィック模様がほほえましく、きれいだ。

習慣の上からきわめてアメリカ的だと思うのが、シカゴのデパート。五大湖のほとりのこの街は、緯度が高いこともあって真冬はものすごく寒く、外は立っていられないほど。そうなるとデパートは全部閉店。店員はみんな帰ってしまう。

20年ぶりの日本。それも金沢で私が驚かされたのは、道路にお湯がまかれて雪をとかしていること。塩などまかないのだ。ちょっと油断をするとぬれてしまいそうだが、またコストのことはわからないが、なるほど金沢の方が清潔だ。

景色も樹木の枝が縄でしばってあって雪の重みで折れないようになっている。

五大湖周辺の樹木も、つめたい氷がはりついてガラス細工のような樹氷になり、それはそれで美しい。だが、金沢の人工でつくった縄の雪対策も自然に感じて美しくもあり、また、暖かくも感じる。

どこの国の雪も白くまた冷たいものだが、それに対する人間の接し方でそれは美しくもなり、きたなくもなる。東京にもこの間、雪が降った。たった5～6cmの積雪で、トラブルが相次いだ。美しく接する以前の問題として、すこしは街づくりに雪対策も含めてほしいものである。



㈱今井澄子デザイン事務所
代表取締役
今井　澄子

COLUMN

ITEMコラム

ビデオゲーム

「ゲームにキャラクターはどこまで必要か？」

最近のアーケードゲームでは、キャラクターが前面に出てくるようになった。これはどのような変化によるものなのか、またどの程度の意味があるのか考えていってみよう。

まず、コミックを読み慣れている世代の年齢が上がり、コミック的な描かれ方をしたキャラクターを受け入れ易くなってきたということがある。一年ごとに受け入れ易い幅が広がっていくわけで、現在では20代の人達ほとんどは、抵抗なく受け入れられるのではないだろうか。ちなみに私は今年で30の大台だが、全く抵抗はない。同人誌系の絵はちょっと苦手だが。

次にハードの進歩により、大きなキャラクターが描け、表情まで表現できるようになってきたことがあげられる。これにより、アニメ関係のファンが、ゲームと結びつき易くなってきたわけだ。

そんな理由で、アニメ系のキャラクターが出てくるゲームも多くなってきた。現在は、シューティングゲームの機体にも、乗っている人間のキャラクターが表示され、紹介される時代だ。ひと昔前では考えられないことである。

こうなると、何でもキャラクターを前面に押し出せばヒットするのではないかという考えが出てくる。しかし、当たり前のことだがキャラクターだけでは人気は長持ちしない。キャラクターだけでいけるのはほんの数日で、一週間も過ぎればゲームの内容が問題になってくるのである。キャラクターさえよければ売れるというのは完全に間違いである。

むしろ大事なのは2～3回遊んだときに楽しさがわかるかどうか、不満な点が大きくないかということだと私は考える。どんなにキャラクターがよくても、思ったように操作できなかったり、攻撃を当てたりくらったりがよくわからないとプレイヤーはすぐやめてしまう。

昔と大きくプレイヤー気質が変わったなと私が感じるのは、キャラクターを好むという以上に不満点を嫌がるというプレイヤーの感覚である。以前は、一発でやられてパワーUPを全部失い、前に戻されてはまってしまっても不満に思うプレイヤーは少なかった。むしろ復活パターンを作るのを楽しんでいたくらいだ。

しかし、現在は少しでもストレスがたまると次からは遊んでもらえなくなった。これは、家庭用ゲームの拡大に伴い、辛さに耐えてクリアしていく突破、達成感の喜びより、その場の刹那的な楽しみ方を選ぶプレイヤーが増えてきたからだと思う。昔気質の私から見れば、コンティニューバリバリでクリアして、どこが面白いのかと疑いたくなるがこれも時代の流れなのであろう。

しかし最近のゲームはキャラクターが目立つが、それだけにこだわるのは危険だ。どちらかと言えば遊ぶ感覚の変化にこそ、注意するべきではないだろうか。



㈱新声社
月刊ゲーメスト編集長
石井　ぜんじ

COLUMN

ITEMコラム

ショッピングセンター

「百貨店人よ、自信を持ちなさい」

今、百貨店人の間で読まれている一冊の本がある。「人が集まるテーマパークの秘密」（伊藤正規著、日本経済新聞社）である。

「テーマパークのコンセプト開発とリピーター力の本質を究めたい」として書かれた労作だが、「一人の人間を幾度となく足を運ばせる、いわゆるリピーター力とは一体、何なのか」がテーマなだけに、顧客動員に苦労する百貨店人も関心を寄せざるを得ないのだろう。

「ディズニーランドはどうしてあれだけの人間を動員し続けるのか」「そもそも、リピーター力とは何なのか」。このテーマにアプローチする事例のひとつとして、著者は「月の石」について語る。1970年の大阪万博の最大の目玉がアポロ11号が持ち帰った月の石だった。その石を見たさに大勢の人がアメリカ館を取り囲んだ。2、3時間並ぶのは当り前だった。ところが、博覧会が終わって、その石が各地で巡回公開された時、もはや人々の注目を集めることはなかった。話題性抜群だった月の石も〝2度も3度も見たい〟という欲求を人々に起こさせなかったからだ。「リピーターとは〝顧客満足〟である」とするならば、月の石には顧客満足が欠けていたことになる。そして顧客満足とは何か、について〝人間学的〟分析と考察が行なわれていく説得力を持つ。

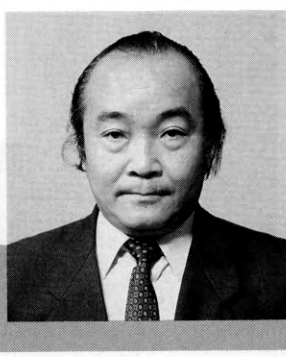
ところで、最近気になるのは「百貨店人が自信喪失に陥っている」ということだ。不況の長期化が百貨店の売上げを直撃し、今、百貨店は厳しい事態に直面しているが、こうした不振が「百貨店業はこれから衰微するばかりなのだろうか」「百貨店業はもう駄目なのだろうか」という不安や危惧を百貨店人にもたらしているのである。

しかし、著者は「テーマパークは百貨店の延長線上に位置するもので、百貨店が〝楽しい祝祭空間〟であり続ければ発展しないわけがない」とし、「心の豊かさを提供する産業の未来は限りなく大きい」と、百貨店にエールを送っている。

著者は、百貨店の創始者プーシコーがパリに創った百貨店ボン・マルシェについてこう述べる。「プーシコーは1869年に、後にエッフェル塔を造ったギュスターブ・エッフェルに依頼し、ボン・マルシェに鉄とガラスの巨大空間を出現させた。壮大なスペクタクル、自然光の奏でるパノラマ空間は幻想の世界としてパリッ子を魅了し、浮いた気分にさせる新しい殿堂だった。〝毎日が祝祭〟はパリッ子を衝動買いに走らせるには充分だった。これは百貨店の原点でもあろう」と。

「百貨店人よ、もっと自信を持って自らのポジショニングに磨きをかけなさい」というわけだ。

本書の第4章「祝祭空間の歴史」と第5章「世界のテーマパークと集客施設」には、日本と世界の公園や集客施設、集客都市が色々に紹介されていて楽しい。アミューズメント産業に携わる方々にも是非一読をおすすめしたい。



㈱ストアーズ社
常務取締役　第一編集局長
髙田　保治

COLUMN

ITEMコラム

青少年育成

「家庭の中の父親」

またまた家庭をテーマとした話題で恐縮だが、前号でも紹介したように、今年は国際連合が定めた「国際家族年」なので御容赦いただきたい。

家族の中で父親の影が薄くなった。父親の権威が低下した。などなど問題にされるようになってから久しいが、最近この傾向は更に深刻になりつつあるようだ。

数年前、中学生がつくったという次のような狂歌をみて苦笑した記憶がある。

◎家庭とは
　父厳しくて母やさし
　それでよいのだ
　家は違うが…。

◎屁理屈と
　解っていながら言い返す
　それで黙っちゃう
　父情けなし。

子どもにさえ同情される父親が増えてきたことへの驚きであった。そして、次の句を見てなるほどと納得したものだった。

◎14年、父の無能を吹きこまれ
　漸く解った
　母のおろかさ。

中学校の高学年にもなると父親の日頃の苦労を解るようになり、母親が口にするような父親像とは違った父親の姿が見えてくるのであろう。

仕事や付き合いで、つい帰りが遅くなる父親への母親の愚痴が、子どもの父親観を歪めてしまう警句として受け止めていた。

ところが、このような親子関係は、今では大きく変わってしまったことが平成5年の青少年白書で報告されている。

例えば、親子間の会話は父母との触れ合いの重要な機会の一つであるが、父親との会話を全然しない者が中学校2年生では51・0％（母親とは21・8％）、小学校3年生でも36・8％（母親とは18・0％）にも達している。

話しをしない理由としては、話すことがないとする者が51・5％、話す機会がないを理由とする者が52・1％に達している。

また、小学生を対象とした、夕食の時、父親の帰りを待つかどうかの調査では、待たずに食べ始めるという回答が54・5％、待つ家庭は45・5％で、1時間以上待つ家庭は全体の僅か約1割しかいない。

これらの結果を総合すると、今や父親は家庭では完全に無視される存在になり下がってしまったのではないかと思われるのだが、もしそうならこれからの家庭は深刻だ。

一方、総務庁の青少年の連帯感に関する調査や世界青年意識調査の結果をみると、望ましい父親像として家庭を重視する父親を求めている者が7割以上にもなっているし、福武書店教育研究所の小学校4・5・6年を対象とした「父親への願い」調査結果をみると、もっと早く帰ってきて欲しい。もっと家族とおしゃべりをして欲しい。スポーツをしたり、休日に一緒に行動したりして欲しいなどの回答が上位を占めているので、必ずしも無視されているのではないようだ。

それではどうすれば父親の家庭・家族での存在感は高まるのだろうか。そこが問題なのだが、マニュアルはない。それぞれの家庭で、家族で、夫婦で話し合い、研究し努力して貰うしかない。勤めの時間を短くしろと要求するのは筋違いだ。



㈳青少年育成国民会議
専務理事
上村　文三

COLUMN

ITEMコラム

レジャー

「先行指標としての学校」

お米の方が面白くなってきた。何が面白いかというと、ブレンド米についてである。ブレンド米では、硬いのと軟らかいのがあって一緒に炊くとうまくゆかない。とか、だいたい政府が国民の嗜好にまで介入して一方的に食味を押しつけるのはけしからんとかいろいろ意見が出てきはじめた。又、生産者側の方でも減反には応じないという流れが強くなってきている。

管理するということが仕事の食糧庁の思惑通りに行かなくなるようで、これから段々展開が面白くなってゆくのではないかと思っている。

さて、お米の方の管理がどういうようにくずれてゆくか。ということと、ある意味では似ているものに学校がある。

何が似ているかというと、こちらも戦後一貫して生徒の数は増え続け、高学歴熱は高まる一方という中で、学校側は入れてあげるという姿勢のまま、学生側に対処してきた。学校が君達学生を選んでいるのだから、学校側の好きな方法で、出来るだけ手間をかけず、暗記力の秀れたおとなしい子を採ってあげましょうということで、さらに入学試験を受けるお金、払い込んだ入学金については、試験を受けに来なくても返しません。他の学校に行くんだったらうちに来なくても入学金は返してあげません。とまさに一方的に言いたい放題したい放題だった。

ところが幼稚園がつぶれてゆき、小学校が統廃合されてゆく状況から今度は一転、学校も営業マインドを持ち始め、今どきの子供に好かれようと制服を変え、校舎や食堂をきれいにし、という手に出始めた。

そこにバブルがはじけ、今度は授業料が競争の目玉になってきた。要するに親の負担を減らす、ということでスポンサーである親の方にも目を向け始めた。値上げストップは当然として、たとえば地方出身者の住宅費を無利子貸与する。とか冷害を受けた専業農家の後続者を対象に1年目の授業料を免除するなどである。

そして、学生に対しては入り易いよう、受験科目を減らすのはもはや当たり前でいくつかの受験科目の中から高得点を取った科目を判定材料にするとか、申告した得意科目の点を倍にカウントするなど何か特徴があればいいというようになってきた。

もちろん卒業後の就職もどこまで面倒を見るのかということを盛んに売り込むようになってきた。東西ベルリンの壁の崩壊ではないが、この大学の変化の早さにはただあきれるばかりである。

お米にしても、大学にしても、売り手と買い手の力関係が変わると一辺に変化が加速するということが、いやが上にも良くわかる。

ところでゲームの方は順調に伸びてきている。若者は少なくなってきているが若者の中のゲームを行なう人の比率は増えているから、まあ今のところ安心である。

しかし本当にゲームで若者が呼べるということになると、そのうちゲーム学部なんていうのが出来、学食にゲームコーナーが出来るようになるかもしれない。変化には注意しよう。



㈶余暇開発センター
研究主幹
白石　嘉宏

COLUMN

ITEMコラム

子ども文化

「平成不況下の子どもの“ビンボーごっこ”」

今月のK家の家計はピンチである。平成大不況の影響をもろに受けて、パパの年末のボーナスはぐんと減り、残業もほとんどなくなったので、実質所得はかなり落ち込んだ。おまけに、パパの日曜接待ゴルフもお休みで、ふだんの罪ほろぼしのつもりか、パパはやけに家族レジャーに意欲的で、休日のたびに家族4人でお出かけするので、かえってお金がかかる。

「今月はお出かけでお金使っちゃったから、もうむだ遣いはだめよ。ケーキやおもちゃも買いませんからね。水泳教室の帰りにマクドナルドにも行かないからね」

と、ママは決然と宣言。

「えーっ、ママ、お金なくなっちゃったの?」

と、お兄ちゃん(幼稚園年長組)のダイスケくん、なんだか心細そう。すると、妹のアヤちゃん(年少組)が自信たっぷりに提案した。

「ママ、銀行へ行ってカードでお金出してくるといいよ」

「だから、ママのお金、銀行にももうないのよ。あとは生協に払うお金残しておかないといけないでしょ」

「えー? 生協持ってきてくれるのただじゃないんだ!ぼく知らなかった」

と、ノーテンキのダイスケくん。それを聞いていて、アヤちゃんは急にあせって言った。

「どうして、銀行にお金ないの?じゃあ、アヤの貯金もなくなっちゃったの?」

「違うよ。ママのお金が銀行にはもうないのよ。ほかの人やアヤちゃんの貯金はちゃんとあるから心配しないで」

「ふーん、だって銀行はお金ない人にお金くれるとこでしょ?」

「うーん、あのね、なんにもしないでお金をくれるところなんかないのよ。パパが家族みんなのために一生懸命会社で働いてお金を稼いで、そのお金を銀行に預けているのよ」

「ふーん、そうかあ。パパって偉いんだね」

そんなことがあった直後、「ダイスケ、アヤ、おやつだよ」と、菓子パンとジュースを用意して2人を呼んだ。すると2人は「ひとつだけでいい」とパンをひとつ持っていき、部屋の隅っこで何やらやっている。

「アヤお食べ」

「ううん、お兄ちゃんにあげる」

「じゃあ半分こして食べよう。うちはビンボーだからね。ぜいたくしないようにしよう」などと、イジッとした感じで食べ合っている。

「何してるのよ。いくらうち貧乏だって、子どものおやつくらいはありますからね。ちゃんと食べなさい」

すると、2人はこう解説したのである。

「うち、今お金ないでしょ。だからビンボーごっこやってるの、な」

「うん、リカちゃんも洋服着せないで裸で遊ぶんだよ。お金持ちごっこよりビンボーごっこの方がおもしろいね、お兄ちゃん」

子どもたちはなんとなくお金持ちと貧乏の違いはイメージしているが、それも実感的に身につまされたりはしていない。平成不況下にもかかわらず、豊かな時代の子どもたちにとっては、ビンボーは楽しいごっこ遊びとしてしか体験できないのである。



子ども調査研究所　所長
高山　英男

ニュース診断

「言葉が意味を失った時代」

ジャーナリスト　青山　瞬二

太宰治は人間と動物の違いは秘密を持てるかどうかだ、と書いている。確かに、そんな気がするが、最近は動物だって、秘密のえさの隠し場を持っていることなどもわかってきた。だが、一人一人が自分の名前を持っているという点では、動物と人間は決定的に違う。確かに、犬でも猫でも名前を持っているが、これは人間のための名前で犬や猫が親にもらった名前ではない。

そう考えると何気なく考えてきた名前が、とてもたいそうに思えてくる。海外では名付け親を「ゴッドファーザー」と呼び、神に近い存在としてあがめるところもあるが、名前をそれだけ神聖視していることの表れでもある。

人の名前だけではない。企業は自社製品を出す時、そのネーミングにこだわるし、ゲーム機や家電製品の一台一台にいろんな思いを込めて名前をつけたり、高いお金を出して一般公募したりするのは、それだけ名前を大事に考えているからである。

こんな事を思い出したのは、「悪魔ちゃん」騒ぎのおかげである。

東京・多摩地区に住む若い夫婦が出生した男の子に「悪魔」という名前をつけて、出生届を出した。

子供の命名については、戸籍法で「常用平易な文字を用いなければならない」と規定してある程度で、現在使える常用漢字、人名漢字には「悪」も「魔」も含まれており、文字の面からは問題にならない。

ただ言葉には意味があり単なる記号ではないところから、問題が生じた。

悪魔という言葉を整理しておくと、「悪」とは「人間にとって有害な自然および社会の現象。天災、病気、不都合な風俗、制度など。道徳に反する意志や行為」で、「魔」とは「人の善意を妨げる悪魔。人心を悩まし乱す悪霊」（広辞苑）とある。「悪魔」はこれを体現したもの、つまり、仏教では「仏道を妨げる悪神」、キリスト教では「サタン」ということになる。

人類にとって「悪魔払い」は古今東西、永遠の課題で、日本人の生活規範の中でも、初詣、節分から除夜の鐘まで、悪魔との戦いはしっかりと年中行事に組み込まれている。

といって、「悪」や「悪魔」が絶対的に忌避すべきモノとしてだけ使われて来たかというとそうでもない。例えば、悪源太など、ワルだがたけだけしく強く憎んでばかりはいられないキャラクターとしても使われる。西欧ではフランスの詩人ボードレールの「悪の華」を代表とする十九世紀末の「悪魔主義」は醜悪、退廃、怪奇、恐怖などの中に美を見い出そうとして、文学、思想活動に一派を形成している。

「悪魔」という名前に驚いたのは市役所の窓口係。いったん受け付けたものの、学校で子供がいじめられないかなど議論になり、東京法務局を通じて法務省民事局に判断をゆだねたところ「悪魔は人名の持つ概念から著しく逸脱し、子供がいわれない差別を受ける恐れがある」との判断をしたため、「子供の将来や福祉に、悪影響を及ぼす」として、別の名前を申請するように指導した。

これに対して父親は納得せず「子供の命名権は両親にあり、名前は戸籍法にも違反しておらず、市が受理しないのはおかしい」と東京家裁八王子支部に不服申し立てをしたことから、マスコミの知るところとなり大騒ぎになった。

父親は「『悪魔』は一度聞いたら忘れられない名前で、興味を持たれ、出会いも多くなり、将来きっと役立つはず。子供に援助してくれる人を一人でも増やそうという親心からつけた。社会通念から親の権利をふみにじるのは許せない」と申し立ての理由を説明している。

マスコミ、特にテレビの反応はもっと面白かった。ある社は街頭インタビューで「まあひどい。かわいい自分の子に悪魔ってつけるなんてそれこそ悪魔よ」「みんなに絶対にいじめられるわ。親は子供を守る義務があるのに」などの声を集めていた。だれもが子供を絶対に守っているといった確信に満ちた表情だった。そこには、教育ママとして子供を追い回し、「この子がかわいいと　ばりばりと手足を食う母」（石川逸子さんの詩）の姿はすっかり影を潜めていて楽しかった。さらに、インタビューに答える母親の子供の名前が「ゆうき」「ゆうた」「ゆうすけ」など俳優など有名人の名を借りたはやりの名前だったりすると複雑な思いにかられたし、「名は体を表すって言うでしょう」などと言うのを見ていると、その人の品定めをしたくなったりした。

名は体を表すという言葉で思い浮かべるのは大学や企業名である。国際、アジア、近畿、関東、関西などの名前を持つ大学が、東京、京都、大阪などの大学より声望が高いとは思えないし、任天堂やナムコなどは、企業名より、製品の価値によって世界に受け入れられている。最近のブランド志向を見ていると、実より名に狂っている人間像も浮かぶし、名前と実体はなかなか一致しない。

人間の名前にしたって、インディアンたちは幼名よりも「オオカミと踊る男」「風より早く走る男」など、その人の実体で呼ぶ習わしがあるし、あの文化を重視するフランスでは役所に名前の一覧表があり、そこから選んでいる、などと聞くと「カトリーヌ・ドニューブ」や「アンドレ・マルロー」などもっと深い思いでつけて欲しかったと思ったりする。

日本人の名前にしても、明治以前には姓のない人もいたし、戦前までは「もう産みたくない」との思いを込めて「留三」「留子」「捨吉」「捨次郎」などの名が役所を通っていた。

そうなると名は体を表すなどとうっかり言えず、言葉の意味は名詞に関する限り、かなり薄まっていることだけは事実だ。

その薄まり、記号化しつつある名前に、強烈な意味を込めたのが、今回のケースと言えるかもしれない。

家裁は結局、悪魔も名前として認めることは出来るとの苦しい判断をしたが、記者会見に現れた父親が「お金、地位、名誉は人間の夢です。この名前はその手段になる」と言うのを見せられると、恐れ入るしかない。その手段になるかどうかは別にして、すでに悪魔という名前が役所や日本の社会を揺さぶっているのは間違いない。ただ痛ましいのは、初孫を楽しみにしていた母親の両親が、名前ゆえに娘夫婦と孫との関係を断絶したことだ。悪魔のしわざと言い切れないところに人の悲しさがある。「悪魔ちゃん」には半年以上たった現在も人間の戸籍は与えられていない。

INSIDER

“インサイダー”—世紀末を撃つ！ニュースレター

――JCが提唱した道州制

道州制については昔からたくさんの試案が出されているが、日本青年会議所が90年7月の青年経済人会議でまとめたプラン「変えてしまえ！日本――連邦国家の青写真」は、それまでの各種意見を集大成した、かなりまとまった形のもので、これからの議論の参考となろう。No.２３４でも要約したが、ＪＣの資料をいくつかミックスしながら改めて少し詳しく紹介する。

東京一極集中の弊害

戦後の日本経済は、地方が中央に依存する形で発展してきた。その過程で地方に割り当てられた役割は、第1次産業から第2次産業への構造転換による労務提供であり、企画立案、研究開発の機能はますます中央に集中した。戦後の日本経済は、東京に日本の国力を集中することで、なんとか世界と張り合う力をつけていったという意味で、この方法はある時期まで、日本が発展するためのもっとも合理的な方法だった。この結果、首都圏は面積では1万３５１３平方キロで全国の３・６％であるにもかかわらず、人口の25・1％（３０４４万人）とモノ・カネ・情報のおよそ半分が集中している。

しかし日本が世界一豊かになったと言われる今日、東京へのこれ以上の機能集中は必要だろうか。答えは言うまでもなくＮＯである。このまま今の中央集権のシステムを維持していたら、地方だけでなく日本そのものが衰退への道を進むことになる。それを回避するための具体的な方策が、連邦制の政治・社会システムである。

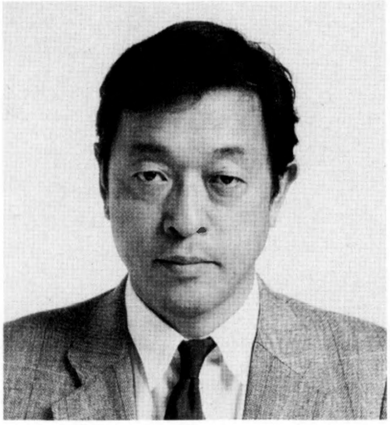
ここでは8つの州からなる連邦制国家を想定している。各州のなかには人口30万人程度の”藩“と呼ばれる40～50の行政単位が存在し、地域住民に身近な行政サービスを行なう。これが地方分権の究極の姿と言ってよく、個人、地域、国のそれぞれの自立の精神が強まることになる。

8つの道州

8つに分けた場合の道州の概要は次頁の表のようになる。

面積では、東京特区は別として、北海道の8万３５００平方キロが最大で、関西州がその約3分の1の2万６８００平方キロで最小。人口では逆に、北海道が最小で関西州がその約３・６倍で最大となる。

JAPAN INSIDER



小誌では㈱インサイダー（本社・東京・高野孟社長）と提携。国際政治経済の情報誌「インサイダー」の一部を転載する。一般誌紙にはない鋭い分析にご期待ください。

高野 孟（たかの はじめ）

◎44年東京生まれ。68年早稲田大学文学部西洋哲学科を卒業。◎通信社記者、コピーライターを経て、75年からフリージャーナリストとして、国際政治経済の情報誌「インサイダー」の同人に参加。80年から同誌編集長。独自の情報源を駆使した角度の高い情報と、国際問題の分析力は、各方面から高い評価を受けている。◎「内幕」、「M資金」、「世界地図変動の読み方」、「21世紀への世界時計」など著書多数。◎最近はTVの討論番組、ニュース番組のワールド・ニュース・アナリストとしても活躍中。評論家の津村喬は実弟。

日本連邦国家の青写真

■JCの道州制構想

	《面積》	《人口》	《財		政》		《産		業》		《県民所得》	
			地方税	交付税	国庫支出金	地方債	工業出荷額	農業粗生産	水産加工生産量	小売業販売額	GNP	1人当り平均
	平方キロメートル	万人					億円		万トン		億円	万円
●北海道	83519	568	4761	6212	4840	2704	47681	10373	161	58457	134339	194
●東北州	79025	1224	9159	13095	10003	4625	147205	22558	186	106011	279288	181
●関東州	48239	2935	29383	8082	11526	5072	693606	22775	126	252407	667293	217
●東京特区	2166	1171	48551	52	3984	2214	167733	388	9	151518	605155	339
●中部州	41920	1565	21226	6982	6731	4194	535348	12574	67	163642	499683	215
●関西州	26795	2043	23959	5565	8190	3433	428919	6129	32	193780	568718	215
●瀬戸州	50481	1199	9981	10318	9124	3950	230554	11609	94	106911	291900	188
●九　州	44351	1456	9926	13719	11729	4692	130670	19214	211	115654	329333	179

――JCが提唱した道州制

経済規模をＧＮＰで見ると、関東州が67兆円で最大となり、最小の北海道とはちょうど5倍の格差となる。これをなくして経済的なブロックのバランスをとろうとすると、関東以北、中部、関西以南の3つに分ける方法もあるが、各州の自立、あるいは地形、歴史、個性など経済だけでは計れない点を考え合わせると、8つに分けるほうが自然だろう。

なかには財政難に苦しむ州も出て来て、それによって給与や地価が下がる場合もあるだろうが、逆にそういう経営環境を求めて企業が進出して来て、税収と雇用機会を増やすかもしれない。その過程を経ずして地域の自立は達成できない。

州都は、各州の地理的な意味で中心にあるところで、州内の各藩からのアクセスが同じになるよう配慮する。上から順に、札幌、仙台、横浜、東京、名古屋、大阪、広島、熊本である。

各州には国際化に対応して24時間空港が設備され、物流の一大基地となる基幹港も整備される。

連邦政府の働き

連邦政府は、ハイポリシーすなわち国全体の統合的な企画、高度な政策決定を行なう。対外的には、外国との関係にまつわる防衛、貿易、援助、海外労働力の受け入れなどの問題の処理や各国との国民レベルの交流の舵取りを受け持ち、また国内的には各州間の連絡調整の機能と同時に精神的な国民統合の役割を果たす。

組織の構成は、総理府、外務省、国防相、大蔵省、法務省、産業省の1府5省が柱となる。スタッフは連邦公務員と州からの出向者からなる。"天下り"ならぬ"天上がり"の発想である。官僚の数は相当削減されるが、外務省は増員される。

連邦会議は一院制で、現在の衆院の約3分の2の定数とする。連邦議会議員は、少なくとも利益誘導型の政治を行なう必要がなくなる。

課税権は基本的に州政府が持つが、実際の微税事務は住民にもっとも近い藩が行ない、州および連邦に逆交付する。

州政府の構造

連邦を構成する各州政府は、広域的な大規模開発やそれに関連した政策立案、藩間の調整が主な仕事になる。

州の行政組織の一例を挙げれば、直接選挙で選ばれる州総理の下に官房局ないし内務省があり、それが州警察のほか文教省、州土総合開発・環境省、ヒューマン省、経済関係省のほか必要に応じて特別省を設ける。郵政業務は第3セクター方式で民間委託される。比例代表制の第1院と小選挙区制の第2院からなる州議会があって常に行政を監視する。

INSIDER

"インサイダー"—世紀末を撃つ！ニュースレター

日本連邦国家の青写真

新しい州都は、地理的に州の中心に当たる地点に、まったく新しく建設されることが望ましい。現在の各県庁所在地は各地域の経済中核都市となる。

州は地域・風土をもとに区分されているため、住民の間では自らの地域を自らの選出した首長のもとに治めるという自治意識が充実する。また州独自のプロジェクト意識が徹底され、全国どこもかしこもリゾートづくりに励むという発想は時代遅れになる。

藩はローポリシーを担当

藩は、もちろん江戸時代の藩に倣ったもので、現在の市町村が第2政令都市構想で言われている30万人規模を標準にして合併したもの、もしくは15ヘクタール、15～20万人規模で合併したものでもいい、また現在の広域的な生活圏を地域性、文化性を踏まえた区分けとしてもいい。いずれにせよ現在の都道府県は消滅している。

藩は住民の生活に密着したもっとも身近なローポリシーを担当する基礎自治体であり、「普通地方公共団体」と位置づけられる。行政システムの一例を挙げれば、直接選挙で選ばれた藩長の下に、住民サービスの窓口となる「藩まちづくりセンター」と実際のサービスを処理する総務部があり、総務部の下に市民生活部、教育・文化部、経済部、開発・環境部などを置く。藩はほとんどすべての地方行政に関する権限を持っているので、住民は藩の窓口に行けば許認可などについてその場で処理、承認を受けることが出来る。また住民票の発行など形式的な事務サービスは地元の銀行や郵便局などでオンラインで受けることが出来る。

藩の行政は藩議会の監視を受け、さらに住民参加による委員会の定期的監査も受ける。

国税、地方税の区別が廃止され、すべての税は藩で徴収し、そこから一定の率に基づいて州および国に拠出する。その配分は藩が25％、州が50％、国が25％ということになろう。州はどのような税金をどれだけ州民に課すかを決める権限を持っている。また藩も一定の範囲で州が定めた以外の独自の課税権を持つことになる。

T CALENDAR

トカレンダー

◆23日—26日
サマーCES'94
会場：イリノイ州 シカゴ市 マコーミック・プレイス（アメリカ）
連絡：CES
TEL：1－202－457－8700
FAX：1－202－457－4901

August

◆3日—7日
南米CES
会場：サンパウロ（ブラジル）
連絡：CES
TEL：1－202－457－8700
FAX：1－202－457－4901

September

◆21日—23日
アミューズメントマシンショー
会場：千葉県 千葉市 日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：JAMMA
TEL：03－3438－2363
FAX：03－3438－2721

◆22日—24日
AMOAエキスポ'94
会場：テキサス州 サン・アントニオ市 コンベンションセンター（アメリカ）
連絡：AMOA
TEL：1－312－644－6610
FAX：1－312－321－6869

◆14日—16日
TiLE 1994
会場：マーストリヒト・エキジビションズ＆コングレスセンター（オランダ）
連絡：Andrich International Limited
TEL：44－985－846181
FAX：44－985－846163

◆27日—29日
レジャー・インダストリー・ウィーク
会場：バーミンガム市 メトロポール＃3、3A（イギリス）
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：44－932－564455
FAX：44－932－560009

October

◆2日—7日
ワールド・ウォーターパーク・シンポジウム＆トレードショー
会場：ネバダ州 ラスベガス市 MGMグランド（アメリカ）
連絡：World Waterpark Association
TEL：1－913－599－0300
FAX：1－913－599－0520

◆13日—14日
アソシエイテッド・レジャー・プレビュー（AL Preview）
会場：ロンドン市 ハンマースミス ノボテル（イギリス）
連絡：Howard & Wikberg Promotions
TEL：44－71－387－2021
FAX：44－71－388－9663

◆13日—17日
'94台湾国際電子遊戯機産業展（TAM'94）
会場：台中市 西屯区 天保街60号 台中世界貿易センター 一、二館（台湾）
連絡：台湾電玩雑誌
TEL：886－2－7607407～10
FAX：886－2－7623873

November

◆2日—5日
IAAPAショー
会場：フロリダ州 マイアミビーチ市 マイアミビーチ・コンベンションセンター（アメリカ）
連絡：IAAPA
TEL：1－703－836－4800
FAX：1－703－836－4801

◆2日—5日
AMOAクイーンズランドインターナショナルコンベンション
会場：クイーンズランド州 ロイヤルパインズ・リゾート（オーストラリア）
連絡：AMOAQ
TEL：61－7－841－1021
FAX：61－7－841－1332

1995 January

◆25日—28日
imaショー
会場：フランクフルト市（ドイツ）
連絡：Blenheim Heckmanu GmbH
TEL：49－211－901910
FAX：49－211－9019127

WORLD EVEN

ワールドイベン

1994

March

◆8日—9日
AMEX '94
会場：ダブリン市 グリーンアイルホテル（アイルランド）
連絡：MD Associates
TEL：353－45－21190
FAX：353－45－21438

◆17日—19日
ACME '94
会場：イリノイ州 シカゴ市 オハラ・エキスポジションセンター（アメリカ）
連絡：Glasgow Inc.
TEL：1－708－333－9292
FAX：1－708－333－4086

◆17日—20日
スプリング エナダショー
会場：リミニ市（イタリア）
連絡：Rimini Trade Fair Corporation
TEL：39－541－71－1711
FAX：39－541－77－4313

第14回CSG新作発表会
◆21日—22日
会場：大阪市 中央区 マイドーム大阪
◆25日—26日
会場：愛知県 名古屋市 名古屋国際会議場
◆29日—30日
会場：東京都 池袋サンシャインシティ
連絡：データイースト
TEL：03－5370－0714
FAX：03－3335－3741

◆25日—29日
TAE '94
会場：台湾省 台北市 敦化北路340号 松山外貿展覧館A区
連絡：クリエーティブPR社
TEL：886－2－3937404
FAX：886－2－3215098

April

◆14日—16日
第4回ポーランド年次展示会
会場：ワルシャワ（ポーランド）
連絡：Mr. Bogden Jankowski
TEL：48－2227－8597
FAX：48－2635－8113

◆21日—23日
NAMAウェスタン・コンベンション＆トレードショー
会場：ネバダ州 ラスベガス市 ラスベガスコンベンションセンター（アメリカ）
連絡：NAMA
TEL：1－312－346－0370

◆27日—29日
FER '94
会場：マドリッド市 パベロン・ド・クリスタル（スペイン）
連絡：FER
TEL：34－3－416－1466
FAX：34－3－415－0095

May

◆5日—7日
アミューズメント＆レジャートレードショー（A＋LTS）
会場：ブルノ市（チェコ）
連絡：Eurotrade Exhibitions
TEL：44－905－61－3256
FAX：44－905－72－4768

June

◆2日—5日
'94 東京おもちゃショー
会場：千葉県 千葉市 日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：㈳日本玩具国際見本市協会
TEL：03－3829－2521
FAX：03－3829－2549

◆8日—13日
エキスポ ディバージョンズ '94
会場：グアダラハラ市 エキスポ・グアダラハラ（メキシコ）
連絡：AIFAD
TEL：52－3－614－30－15
FAX：52－3－647－88－39

◆9日—10日
カナディアンGAMEXPO '94
会場：ブリティッシュコロンビア州 バンクーバー市 バンクーバー・コンベンションセンター（カナダ）
連絡：Cascadia Pacific Communications Inc.
TEL：1－604－684－0880
FAX：1－604－684－0881

◆22日—24日
ブラックプールAM展示会
会場：ブラックプール市 ウィンターガーデン（イギリス）
連絡：North West Exhitions
TEL：44－253－25252
FAX：44－253－751204

2月号業界紙誌から

PRESS WATCHER

プレス　ウォッチャー

中内　勝郎

娯楽機械は芸術品ではない？

初の純国産大型ロケットH2が種子島宇宙センターから打ち上げられ、その成功を伝える新聞を読んでいたら、「H2は芸術品」という宇宙開発事業団職員の言葉があった。なにしろ材料の強度など自前のデータがないので、合理的な手抜きが出来ず、それがコスト増につながった。欧州のロケットと比較すると7割以上にもなり、今後の課題は、コストを削減して「芸術品」から「工業製品」にすることとあった。

「芸術品」という活字はわが業界誌のどこかのページにもあったような気がして探してみたら、ありました。C誌の広告頁。「私達は芸術作品を作っているのではありません」という、セイブ開発のゲーム機広告のキャッチ・フレーズが踊っていた。「私達は長期に亘って収益が上がる商品を作っているのです」と説明もついている。

娯楽機械であれば芸術作品であってほしい、つまり美しさでお客さんの目を引きつけ、楽しさで魅了し、長く愛玩されるような作品であってほしい、と思っていたのが少々意表をつかれた感じである。実際、娯楽機械は工業製品とは趣が違うのではないか。合理化でコストをぎりぎりまで削減することと、お客さんの快感や使い勝手のため手抜きをしないこととを天秤にかければ、後者のほうが大切だろう。オペレーターはお客さんの満足が得られれば少々高い機械でも購入する。

おそらくこのコピー制作者の考えの背後には、近年、高額になりつつある機械価格に対するオペレーターの不満への訴求があるのだろう。たしかにメーカーに価格の不満を言っても開発コストがと逃げられればそれまで。価格競争があるようなマーケットではない。とは言え、下手なダイエットで色艶を失ったタレントより、太り気味でも賑やかなタレントのほうが良いというのがオペレーターの気持ちでもある。そのようなアンビバレントな心理の隙間をついて、この広告は成功したと言えるだろう。

広告欄は半分近いスペースを占めている。大切なメーカーの顔でもある。グラフィックにもいいものがあるが、活字人間はやはりコピーにひかれる。「ホテルはだめだけど、渋谷のホテル街なら、私いいわよ」（シグマ）、「こんな環境にも耐えるのです」（アトラス）、「得意の仕事は、アソビです」（泉陽）

などのページが印象的であった。

パチンコ産業の問題点

業界プレスは業界にとって重要な情報をいちはやくキャッチし、それを分析し、意見を述べ、業者に判断の材料を提供することが大切なひとつの役割と思う。いま最大の関心事はプライズゲーム問題であり規制緩和の動向である。また特に昨年12月、警察庁がパチンコ業界団体に見解を求めたとされる景品換金見直しの問題がある。2月号にはこれらに関するめぼしい記事は見当たらない。機動力が乏しいのではないか。ただA誌編集後記にだけ次の文章があった。

「警察庁は7号営業における有価証券発行の検討を、関係団体に迫っているという。これは・・・風営法の改正が迫っているという事らしい。とはいっても7号営業の部分改正にとどまる公算が大きいとか。・・・しかし、これを機会に景品提供の在り方が見直されるのは確実。7号営業はいってみれば、レジャー業界の長男。次男である8号業界の我々には何らかの『お下がり』が充分考えられる。その中身が何か、当分は7号業界に要注意だ」。

この問題に関する警察庁の初めての公式表明は2月初、同庁記者クラブに伝えられ、2月5日の新聞に掲載された。さすがにパチンコ業界誌は独自の調査をもとにその1月号で、また、いくつかの一般マスコミ誌は2月号で記事にしている。わが業界プレスでも3月には多分取り上げるだろう。しかし問題が問題であるだけに、入手した記事から整理してみよう。

パチンコ産業の問題点は脱税と暴力団の資金源の二つである。景品買取所やパチンコ店の盗難・強盗事件が頻発し保安上放置できないこと。また7割の客は「特殊景品」を受け取り、現金に替え、金額でみた換金率は95%にのぼる。「(現状はすでに違法状態であり)商品券導入は、暴力団の排除を目的とする一方で、こうした法と現実とのかい離を埋めるのがねらいだ。現状の追認に近いが、法を一部緩和し、業界の健全化も図ろうということだ」(朝日・2月5日)。

現在、「パチンコの貸し玉料は一個4円。それが換金する時にはだいたい2・5円ほどに目減りする。この不等価交換の際に出た差額1・5円がパチンコ店の収益の源泉、これを利用して13割、14割、時には16割の玉数を出してファンを楽しませることができた」

「有価証券化となると、原則として出玉と等価交換が条件となり、もう出玉重視の営業はできなくなり、これからのパチンコシーンはチンタラと玉を弾くだけのつまらないものになり、マーケットは売上げも規模も縮小」するとホール経営者は予想する。(VIEWS・2月9日)

「パチンコ産業の売上げはおよそ17兆円、有価証券化で換金率が80%に下がったとしても、年間11~12兆円もの有価証券が発行されることになる。その発行元は数%の手数料をとるだけでも、莫大な利権を手中に収めることになる」。(同)

脱税防止は、すでにパチンコ店のIN(売上げ)をプリペイドカードとCR機で掴むことでメドがたちつつあり、残るOUT(換金)を支配すればパチンコ産業を完全に掌握することができる。パチンコ業界の健全化推進の大義のもとに「突然、換金合法化を言い出した警察庁の思惑はこのあたりにある」と業界関係者は考える。(同)

7号営業と8号営業の相違

朝日新聞によれば、警察庁はこれらの見直しについて「現段階では白紙」とし、昨年6月にスタートした外部識者による「生活安全研究会」内の分科会「風俗営業の在り方に関する調査委員会」による今後の論議と国民世論の動向を慎重に見極めてからとするが、一方、読売新聞は「警察庁は今国会にも風営適正化法改正案を提出したいとしている」(2月5日)と書く。パチンコ関係者も改正は近いか、または平成7年中にはあると思っている。

この動きは、わがアミューズメント業界にどのような影響があるのか。同じ風営適正化法の下、7号、8号と隣り合わせであり、「長男、次男」の関係だから「なんらかのお下がりがある」と考えるのは冗談として、論理的には文脈の別なこととするのが正しいと思う。なぜなら7号営業は「賞品を提供して遊技をさせる営業」であり、8号営業は「賞品を提供してはならない営業」と規定されるからである。提供が許されている賞品の種類を変更する話であり、それを有価証券なり商品券ではどうかという話である。塀一つむこ

うの家の中の出来事でしかない。

そうであっても、全く影響がないとは言い切れまい。第一に、同じ法律をいじるせっかくの機会であるから、ついでに8号の部分も見直してほしいということはある。第二に、プライズゲームの景品提供の態様にかかわる判断がある。判断を行なう主体は警察庁であり、判断基準は「射幸心をそそるおそれがある遊技かどうか」の一点である。7号営業で有価証券を賞品とすることが、射幸心をすこし強く刺激することと考えられれば、8号においての判断もそれだけ緩めるのが公平というものだ。

「生活安全研究会」の委員の一人、パチンコ通の竹内宏・長銀総研理事長は地域の商店街で使える共通の商品券をパチンコ店が渡す仕組がよいと考える。「地域商店街の商品券を使うようにすれば、パチンコホールの成長はその地域社会の成長になり、パチンコホールも地域社会の中にビルトインされて存在意義を持つようになる。そうなると、パチンコホールの子弟も、地域社会にとってのレジャー産業であるとの誇りを持ち、喜んでホールを継ぐようになるだろう。・・・賭博に対する膨大な需要がある現実を前に、これを禁止することは極めて困難だ。所得が上昇すればするほど、賭博レジャーに対する需要も非常に強まってくる。日本のこの大衆的な賭博レジャーを一方的に禁止することは難しい」（プレジデント・2月号）。

「地域商店街の商品券」を渡す、これは8号営業の未来計画として、近ごろよく話題に登るリデンプション制度に近い考え方のようでもある。となると、これはわが業界にとっても、業界戦略上、無関心ではいられない話となり、推移を見守りたい。

それにしても、昨年来のプライズゲーム問題は、今、どうなっているのだろうか。AOUやJAMMA、あるいはJAPEAやNSAなど協会レベルで検討または折衝が進められているのであろうが、状況が個々業者までうまく届いていない。「米国の業界団体の広報活動は活発で、機関紙誌のほか、必要に応じてニューズレリーズをどんどん出している。こういう米国の業界のレベルを見れば、日本は何十年も遅れているように見える。執行部にいる人には多くの情報が集るが、末端の会員にはほとんど知らされていないというのは、米国では不公正だという認識がある。米国では不公正は嫌われる」（G紙・論潮・2月1日）。

団体事務局の陣容の問題もあるが、これは正論である。

セガ・アストロシティ用特殊コンパネに

マージャン用・クイズ用新登場

NEW



for MAHJONG GAME
マージャン用

NEW



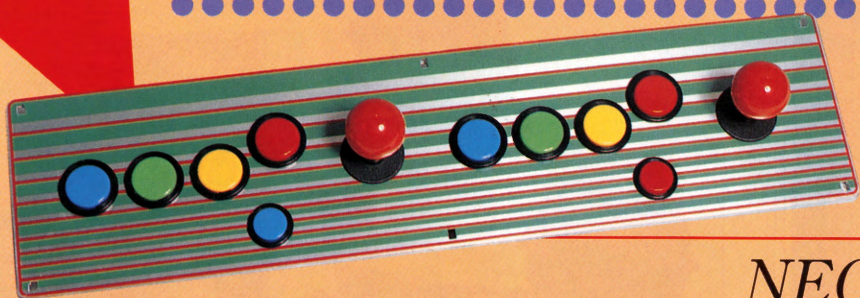
for QUIZ GAME
クイズ用

●専用ハーネス・コネクター付

NEW

CTX-33W 2L8B-N

●ハーネス付



for NEO•GEO
NEO·GEOタイプ

セガ・アストロシティ用2レバー/12ボタン

特殊コンパネ

好評発売中



各地のロケで定評の、
「アストロシティ筐体」に対応!



キック用中間ハーネス有り

努力と実績で明日を拓く——

セイミツ工業株式会社

本社／埼玉県戸田市美女木５－20－９ 〒335
TEL048(421)5200 FAX048(421)2433

代理店

㈱アミックス	札幌市中央区南三条西13丁目 柴田ビル２F TEL 011(232)2755	㈱ユウビス	本社 東大阪市川俣３－１－35 TEL 06(787)1881 東京営業所 東京都台東区東上野1-24-4 TEL 03(3837)3884
㈱セイミツ関西	大阪市東淀川区下新庄3-11-13 TEL 06(326)8691	㈱セイミツ九州	福岡市博多区東光２-18-24 TEL 092(473)5117
㈲プリンス	TEL 06(323)8804		

★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。

SANYŪ ORIGINAL GOODS

It's BRAND-NEW!!



▲プリント柄スカーフ
80×80cm　100枚入

「カラフルな色づかいが人気っ」

サンユーのネクタイ&スカーフ。
ネクタイは何本あっても嬉しいし、
その日の気分でコーディネイト。
スカーフはちょっと大きめ。
使い方イロイロ……。



▲イヤリングアクセサリー
100個入



◀プリント柄ネクタイ
100種　100本入

「え?!これが景品っ?」
サンユーのグッズは、
材質にこだわりました。



▲バレッタ(大)
100個入

ナットクの品質。日本製とドイツ製に限定。



▲バレッタ(小)
75φ対応　100個入

FAMILIAR GOODS

くれよん学園

(MINI²絵本付)6種　計100個入



MINI²ehon
Kore ga wadai no
"MINI² ehon."
Ohanashi wa 3 shurui.
"KRAYON gakuen" no
tanoshi nakamatachi
to anata wa mou
deai mashita ka?

©SPiCE PROVISION

Boku-tachi chyotto
fute bute dakedo
Mama ni aitai
mada kodomo.

FUTE BUTE



©SPiCE PROVISION

Kinchaku no naka ni wa Mama to
hagure ta kodomo-tachi ga……

ふてぶて親子

親40・子供入きんちゃく60　計100個入

SANYÚ

株式会社　山雄

〒111 東京都台東区駒形1-5-5
TEL●03-3841-2614
FAX●03-3841-3048

振り込み先：三和銀行　浅草支店
当座　311048 ㈱山雄


フロッピーTYPEコンピュータ・ゲーム
ぴょん太くん
開発のポイント的中!!ゲーム性・デザイン性
低コスト・高インカムを全てクリア!!
フロッピー交換でオールラウンド
マシン誕生!!1台1ゲームの
時代を変え、
長期稼動実現!!
クイズ第【1】問
F1の中島 悟が、
デビューした年
チームメイトは
だれ?
1.ピケ
2.セナ
3.アレジ
正解
TIME
15
ぴょん太くん
これはすごい・設置するだけで高収入!!
小さなスペースを有効活用・待ち時間が楽しい!!
待望のカラオケ店向・ゲーム機登場!!
カラフルで楽しい
画面であそべる!!
高インカムのポイントのひとつ
サービスカードでいろんな販促や
イベントができます。
人気クイズ番組を思わせるゲーム内容!!
プレイヤーのハートをひきこみます!!
ブームに応えるソフトを続々開発中!!
どんなインテリアにもフィットするボディ!!
コンパクトなボディでバツグンの注目度!!
COMPUTER GAME
ぴょん太くん
カード取出口
第1弾「ぴょん太くん
クイズゲーム」に続いて、
新作ソフト続々
企画開発中!!
占い・性格判断・心理ゲーム
ビンゴゲーム・スロットゲーム
トランプゲームetc
ASCOM
株式会社 アスコム
即戦力の高収益マシーン
販売代理店募集中
※写真と画面はモデルですので
実際の製品と異なる場合があります。
※製品の仕様は改良の為予告なく変更する場合があります。
◆詳しい資料をさしあげます。お電話下さい。
◆アミューズメントスペース・カラオケルームの経営及び、企画運営
又、各種カラオケ機器・アミューズメント機器の販売及びリース・レンタルをおこなっております。
お問い合せ先 E·E·D 株式会社イー・イー・ディ
〒160 東京都新宿区舟町15
TEL 03-3359-8875
FAX 03-3358-7112
製造元 ASCOM 株式会社 アスコム



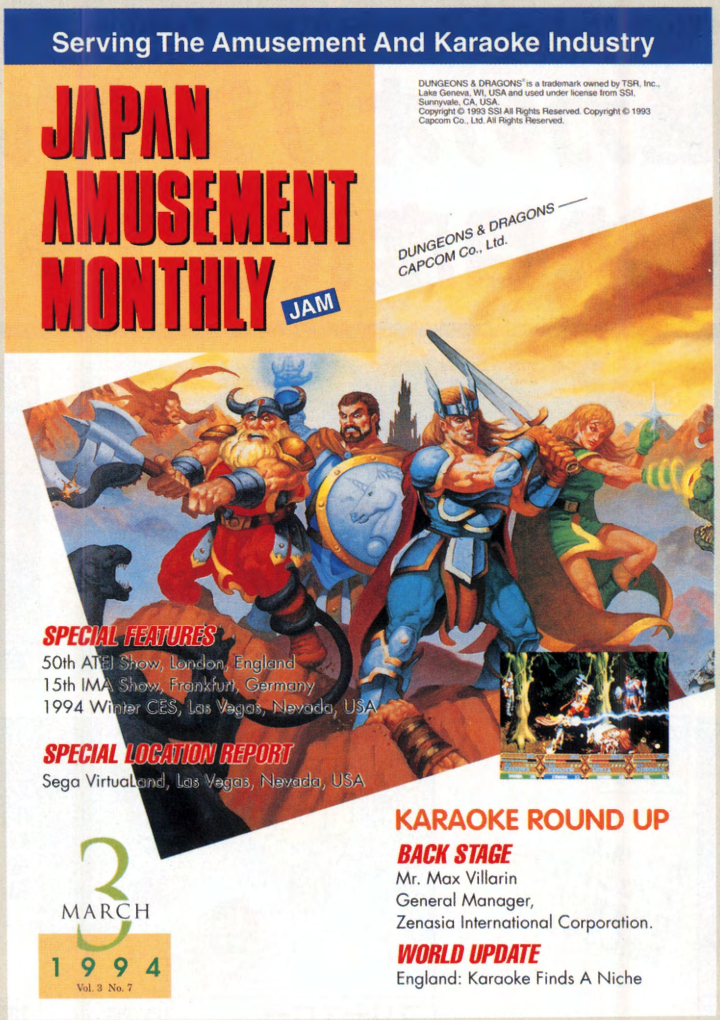
HIGH GREAD
ACCESSORIES
アクセサリーHG（ハイグレード）シリーズ
アクセサリーHG-SE (10種以上 100個)
アクセサリーHG-GCB (1種 100個)
アクセサリーHG-SCB (1種 100個)
アクセサリーHG-BB (10種以上 100個)
＋α（プラスアルファ）が魅力のオリジナル商品で
●●●注目度No.1●●●
ボクシンググローブ 5色100個入
素敵空間を演出する
ポップな
インテリアグッズ!!
●商品はパッケージ入りです
カーニバル&クレーン
(この商品は景品用に作られたものです。「インテリア」以外には使用しないで下さい。) ©1993 U・U・U
BOXING
アイデアぬいぐるみで
御利益が期待出来そう……!?
合格保険 4種120個
カーニバル & クレーン
カラフルな
アクセントカラーが
足元を軽やかに
演出します!
靴下君 20色200個
人気沸騰中 オシャレに遊べるバスケグッズ
カーニバル
フリースロー 3色72個
実用性が魅力のカラフル貯金箱
10万円貯・ま・るBANK 3色120個 ©TOY BOX CORPORATION
プライズマシン対応商品
■人形セット (100個入/50個入)
■アクセサリーセット (200個入)
■キーホルダーセット各種 (100個入)
■デジタルセット (100個入)
■ミニカーM-1 (100個入)
■ジャンボツインセット (100個入)
■75φカプセル各種 (150個入)
■46φカプセル各種 (300個入)
やわらかなヒザ枕で微睡みの時を!
しあわせ気分夢まくら 2種100個 ©1993 IWAYA CORP.
ボリューム感がUPしたニューバージョン!
シューズスリッパニュータイプ 6色96個
■当社のぬいぐるみは全品、自社にて「検針作業」を行って出荷しております。
※掲載商品はOP価格＠￥300程度以下です。
クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く…
浦山商事株式会社
〒133 東京都江戸川区北小岩4-20-15
TEL.03-3658-1236㈹
FAX.03-3650-8380

アミューズメントとカラオケの海外専門情報誌

JAM

〈ジャパン アミューズメント マンスリー〉

3月号('94年2月20日発行)Vol.3 No7



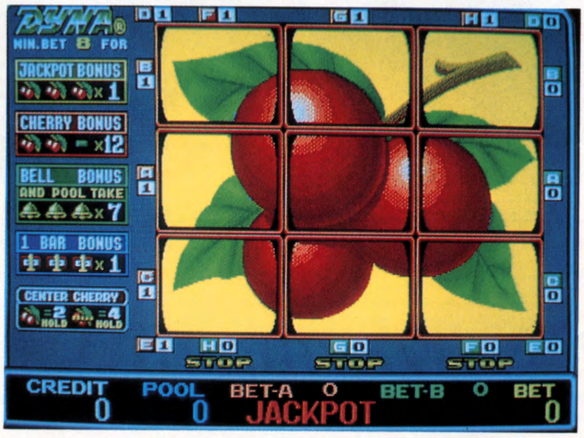
CONTENTS

株式会社コインジャーナル

DYNA

人気施設を、つくろう。





スーパー チェリー マスター

SUPER CHERRY MASTER



Rushing Bells™

ラッシング ベル

- ベルラインを9回集めてボーナスにチャレンジ!!
- ボーナス中は、スローリールで777 100%ストップ可能!!
- 驚異のベルライン：最大90連続ラッシュ!!
- 最高6000枚＋900枚ペイアウト!!




本場ヨーロッパ、ロンドンより
本物の豪華さを提供いたします。

新部門開始!!

DYNA CASINO INTERNATIONAL GROUP

DYNA CO., LTD.

Head Office: 2-3-48 URIWARI, HIRANO-KU, OSAKA 547, JAPAN.
European Office: HÄLSINGEG. 14-16, S-113 23, STOCKHOLM, SWEDEN.
TEL.46-8-306250・FAX.46-8-332019

株式会社ダイナ

〒547 大阪市平野区瓜破2-3-48 TEL. 06-707-9268 FAX. 06-708-6743









昨年末に劇場公開された「13日の金曜日　THE FINAL ジェイソンの命日」が　3月25日にビデオが早くも発売決定!
ますます話題のジェイソンにフレディ・ レザーフェイスと怖くて可愛く再登場だ。

Jason™

Freddy™

Leatherface™

ホラーコレクション

1c/t 100個入　5アイテム　OP価格 ¥30,000





製造　株式会社アルゴス

うしおととら

© 藤田和日郎・小学館

獣の槍の伝承者「うしお」と稲妻をまとった中世の妖怪「とら」がコンビを組んで、悪い妖怪を退治するアクションコミックが遂に景品化だ!!

週刊少年サンデー連載中。コミックス　1〜17以下続刊。
オリジナル・ビデオ・アニメーションも　VTR、LDと好評発売中。

1c/t 100個入　6アイテム　18〜20cm　OP価格 ¥30,000

※サンプルにつき　色・デザイン等は多少異なります。

販売代理店

株式会社　みつわ
大阪市中央区南久宝寺町1丁目8-5
TEL 06-261-5509　FAX 06-261-4300

株式会社　シン・インターナショナル
東京都目黒区中町2-47-5
セントラルマンション317
TEL 03-5721-1963　FAX 03-5721-2389



ことわざアニマル

企画・製造元　株式会社 **アルゴス**

誰でも知っている「猫に小判」などの
ことわざに登場する動物達が可愛く
愉快に新登場！

1c/t 100個入 5アイテム 18cm OP価格 ¥28,500

3月下旬発売

カメレオン

©加瀬あつし・講談社



週刊少年マガジン連載中の「カメレオン」は
コミックス18巻まで発売中で、現在、発行部数
1200万部を突破して、増々絶好調！
あの「矢沢」がまたまた一波乱、起こしそうだぞ!!

1c/t 100個入 5アイテム
20cm
OP価格 ¥30,000



※サンプルにつき
色・デザイン等は多少異なります。

4月発売

4月中旬発売

© NOOBOW PRODUCTIONS.

ぬぼ～ トラベルセット



箱型ポーチ：寸法：100×145×50(㎜)

あの「ぬーぼー」がトラベルセットに変身！
ハンドタオル・歯ブラシ・ボトル大小・綿棒と
セットになって景品化。
旅のお友に、ぜひ連れて行きたくなっちゃうぞ!!

1c/t 96個入 3アイテム
OP価格 ¥28,800

コスメティックポーチ
：寸法：95×100(㎜)

筒型ポーチ：140×90(㎜)

※セットの内容には色の変更があります。

Vieneto

総発売元　**株式会社　ヴィーネット**

熊本市江津2丁目441
TEL 096-378-7300　FAX 096-379-9150

new Arm Skill

ニューアームスキル

★★★★ 100ø・75ø専用クレーン ★★★★



- 空カプセル収納BOX内蔵〈実用新案出願中〉
- 100円・500円景品メーター付！
- コンパクト設計
  コーナー・SC・店頭用に最適
  W 700×D 700×H 1800%
- ツメの強弱調整が自由自在 景品に応じての微調整が可能な為、店舗に合った配当率が確保できます。最大250gまでOK!!〈実用新案出願中〉
- ツメの開閉角度が自由自在〈実用新案出願中〉

※改良の為、仕様デザインを予告なく変更する事があります。

レーシングホース
シリーズ Sサイズ（100個）
OP価格 ¥30,000



©AVANTI

おべんとう巾着
〈アニマル編〉（100個）
OP価格 ¥28,000



チャリンコBANK
鍵つき（100個）
OP価格 ¥30,000



リーフソフトケース
（100枚）
OP価格 ¥5,000



CIMA
シーマ
〒583 大阪府藤井寺市野中5-555-1
TEL 0729(39)5112 FAX 0729(39)5113

安さ独占！アッと言わせる驚愕のプライスでご提供!!

150個入 **35,000円**



A 超お買徳時計セット

150個入 **35,000円**



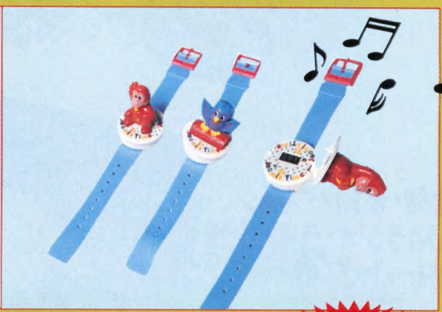
B 東京原宿時計セット



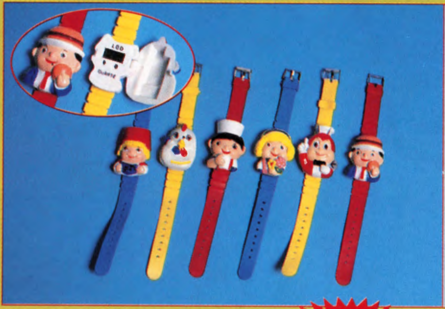
③LCDウォッチ @280円
3種 120個入



④スラップウォッチ LCA LCD-1 @250円 LCD-2 @200円
3種 120個入



⑤アニマルウォッチ(メロディー付) @200円
2種 120個入



⑫マンガウォッチ @150円
6種 120個入



⑦ファッションウォッチ @200円
6種 120個入



⑧ライト付キーホルダー @75円
5種 200個入(35mm)



⑨ボールキーホルダー @35円
5種 300個入(25mm)



⑩怪獣ファミリー @80円
3種 180個入(63mm)



⑪ホログラムキーホルダー @150円
45柄 120個入(四角—47mm 丸—40mm)



①怪獣くん @45円
5種300個入(38mm)



②コビトくん @45円
5種300個入(36mm)

この他にもギフトセットを多数取り揃えております。お問い合わせ下さい。

製造大卸
MK 株式会社 三河商事
〒125 東京都葛飾区白鳥3-6-12
TEL:03-3604-7884
FAX:03-3601-3816
振込先／住友銀行 葛飾支店 ㊂290640

■記載価格は全てOP価格です。



春休み商戦にカ〜ッ!
AT スポーツセット
100個 OP価格 ¥27,800
マジックキャッチボールセット
Tシャツ、スポーツボール etc.
AT ネクタイアソートセット
100個 OP価格 ¥25,000
ニューデザインで新登場!!
電話・電動ハブラシ
AMラジオ・ライト各種
カセットプレイヤー
AT 電電セット
100個 OP価格 ¥27,800
UFOキャッチャー
円筒カプセルに適用
AT レディースセット 100個 OP価格 ¥19,800
ベルト・ソックス・スカーフ
ハンカチ etc. ヤングセット
AT 100φカプセル ヤングファッションセット 100個 OP価格 ¥19,800
バラエティーにとんだ
豪華景品がいっぱい
AT 円筒カプセル用セット 100個 OP価格 ¥29,800
注目度ナンバーワン!
景品落としの決定版
AT ジャンボツインセット 100個 OP価格 ¥20,000
充実した内容で
勝負!!
AT 時計セット 100個 OP価格 ¥20,000
グレードの高い
品質の景品!!
AT DX時計セット 100個 OP価格 ¥30,000
代理店
株式会社 ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL. 06 (787) 1881番(代)
FAX. 06 (787) 1952
日曜・祝日・第1、2土曜休み
東京営業所
〒110 東京都台東区東上野1丁目24番4号
(丸千第2ビル)
TEL. 03 (3837) 3884番
福岡営業所
〒810 福岡市中央区大名2丁目3番2号
TEL. 092 (713) 1083番(代)
総販売店
景品グッズのパイオニア
ATAC
株式会社 アタック
〒658 神戸市東灘区田中町4丁目6番7号 TEL.(078)413-1071(代) FAX.(078)413-1073番
●受付営業時間・AM 9:30〜PM 5:00 日曜・祝日営業/水曜日定休(祝日の場合・翌日定休)
〈振込先〉関西信用金庫青木支店普通預金272468

今月の 中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

中古機市場はオペの買いより売り気配に

今期の中古機市場は「アミューズメントエキスポ」の開催前ということもあってか動きは鈍い。例年、この時期はエキスポ開催とは関係なく市場の動きは鈍くなるときではあるが、特に今年は不況の影響からか動きは例年以上に鈍いようだ。

大半のオペレーターはエキスポの会場で新製品を見てから新規投資計画をと考えているようだが、今年は、その新規投資に慎重な態度をとるオペレーターが多く、エキスポでかなりの人気機種が発表されないことにはエキスポ効果も期待できない。

またたとえ人気機種が発表されたとしても高額商品となれば、今の現状を考えるとオペレーターは手を出しにくい。不況下では価格には一段と過敏に反応する。低価格機種が何機種か発表されればエキスポ効果も期待できるのであるが、さて今回のエキスポでは不況を反映した、そうした低価格機種が発表されるのかどうか注目したい。

中古機市場は、先に述べたように動きは鈍いが、それでも大型機だけは今期もコンスタントに動いていた。先月号でも述べたようにリッジレーサーが火付け役となったようで、中古商品の取引価格も全体に下がり気味の状態になってきている。

ただ中古機市場に中古商品がダブつき気味になってきており、取引価格の低下はリッジレーサーだけの影響ではないようだ。「買いより売りのほうが多い」(関西のA中古機業者)とかで、やはり不況がかなり影響しているようだ。

大型機は海外需要もあり堅調

しかし中古大型機の場合は、海外への輸出ルートが活発に動いているだけに、多少のダブつきはなんら問題はないだろう。むしろ輸出業者にとっては取引価格の低下は歓迎するところであろう。

海外のゲーム市場は、ここ数年の間に大きく成長しており、大手メーカーでも海外戦略をより重視、今年は「海外オペレーション元年」と位置付けし更に新設ペースを速める計画を発表している。海外でもゲームスペースでは大型の体感ゲーム機がフロアーの中心機種となっており、大型機の需要は益々高くなってきている。

海外のすでにある市場は今後の大きな成長が期待できるし、また新たな市場も無限に広がっている。大型機の輸出に限って言えば右上がりの成長を続けることは間違いないだろう。

ただ大手メーカーの海外拠点が増加することによって、国内の輸出業者は今以上の競争力をつける必要に迫られることになろう。大手メーカーを相手にしたパワープレイとなれば中小業者には苦しい展開が予想される。

いずれにしても今後の国内外の中古機市場は大型機中心の展開になることは確実で大型機に対応したシステムづくりが急務となる。すでに中古業者の中には大型倉庫を確保したり、また新たに大型倉庫の物件を探すなど、大型機に対応する動きが出てきている。

好調を続ける大型機とは反対に基板は今期も低迷したままだ。相変わらず格闘技ものを中心とした展開パターンとなっている。ロケーションではバーチャファイターが人気を独占しているが、中古機市場ではまだ目立ったバーチャファイター効果は出ていない。

これは販売台数がまだ少ないということもあるが、高額商品ゆえの躊躇いが一気にバーチャファイターへと切り替らない理由のひとつとなっているようだ。

「バーチャファイターは欲しいが手が出ない。しかし他の格闘技ものではバーチャファイターに対抗できない」というオペレーターの揺れる心理が中古機市場にも微妙に反映しているのかもしれない。

このバーチャファイターは現在のゲームのレベルを引き上げた機種のひとつであると断言していいだろう。それぐらい高度なテクノロジーが凝縮されたソフトである。それだけに他機種との差がありすぎる。この差がバーチャファイター以外のソフトでは対抗できないとオペレーターに思わせるのであろう。

オペレーターは少々無理してでも人気バツグンのバーチャファイターを入れるか、それがだめなら今あるソフトでなんとか凌ごうと考えるものとに二分されているようだ。

いずれにしてもバーチャファイターが中古機市場に影響を与えるようになるにはまだ少し時間がかかりそうだ。それにしても大型機のリッジレーサーの登場には直ちに敏感に反応した中古機市場であるのに対しビデオのバーチャファイターには、こうも反応が鈍いのは、やはり大型機とビデオとの現状を反映した結果なのかも知れない。

バーチャファイターが人気・話題共に独占しているが、その中にあってスラムダンクがジワジワと人気を集めだしてきている。

「スポーツものはロングランで稼働する」というジンクスもあり、苦しい状況が続くオペレーターの期待を集めている。

中古機市場にしても、このクラスの機種が動くことは歓迎材料。バーチャファイターよりも市場への影響力は大きいかもしれない。

また発売が予定されている龍虎の拳2も他機種と比べ低価格で購入可能なだけに、この機種も市場への影響力という点では見逃せない。またスーパーストリートファイターIIXの発売も控えており、今後、中古機市場を動かす材料は一応揃ったといえよう。

価格により敏感に。コストダウン商品に期待

中古機市場は、これらの機種の動きを睨みながら、小刻みに動いていくものと考えられる。しかし、一気に活況へと動かすほどの材料は見当らない。

ある業者は「ヒットソフトも欲しいが、この不況下では、それと同時に価格を下げて欲しい」と切実な願いを述べていた。

オペレーターの本音は「ここでプレイ料金を値上げできればどんなに楽になるか」であるが、今の現状では値上げなど不可能なことである。となればせめてコストダウンされた新製品をということになる。

各メーカーも今の現状を認識した製品づくりをしているのだろうが、現在発売されている商品はあまりにも高額なものばかりだ。ある業者などは「オペレーターが買えない価格設定にワザとして自社ロケーションに客を吸い取る考えだ」などちょっと穿った見方をするものもいるほどだ。

今後は新製品のコストダウンがメーカーにとってもオペレーターにとってもひとつの大きなポイントになることは間違いだろう。

コストパフォーマンスでは大手メーカーよりも中小メーカーの方に活躍場が出てきそうだ。A社ではすでにコストパフォーマンスに成功、この春から低価格商品を発売する予定になっている。「不況では価格が勝負」はどの業界でも鉄則であろう。ぜひコストダウンされた新製品を見たいものだ。

オペレーターのコストへの意識はかなり強く中古の両替機は今期でもコンスタントに動いていた。しかし、万札用の両替機への需要は激減しているという。バブル全盛の時であれば、万札用の両替機の台数が、その店を診断するひとつの目安になっていたが、バブルの消滅と同時に万札用両替機の出番もまた減ってしまったようだ。

不況からくる危機感からかオペレーターのコスト意識は以前になかったほど敏感になっている。ムダを省き可能なかぎり必要ギリギリなものだけを購入するようになってきた。万札用の両替機もそうだが、新製品の購入姿勢にもハッキリとそれが出ているという。

「オペレーターは以前にも増して賢くなってきた。話題の新製品だからといってすぐに飛び付くようなまねはしない。ジックリ見て、情報を集め、それからでないと購入決定をしない。しかもできるだけ長期稼働するものを物色しているようだ」（関西のB業者）。

このオペレーターの慎重な姿勢が影響したのかどうかは、わからないが話題を集めている新製品の中には、発売間もない時点で、早くも商品がダブついているという。メーカーの判断の甘さが原因であるが、この甘さにはオペレーターの今の心理を読みきっていないということも含まれるのではないだろうか。今のオペレーターの心理は「より低価格でよりよい商品を」なのである。

うります&かいます ㉜

・ラッシュ&クラッシュ
・リアル麻雀
・陸海空
・ロードランナーII
・ロードランナーIII
・ロードファイター
・ロボレス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーフォール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションII
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン

・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・UPL 〃
・18インチ中古各種
・フィーバーチャンス1942
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・WECルマン24
・アフターバーナー
・ロックオン
・スペースハリアー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機・中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります。
・100円・50円両替機

・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります。
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

●かいます
・リース先買います。喫茶店・ゲームコーナー・シングルロケ
・ファイナルラップ
・チェイスHQ
・アウトラン
・ターボアウトラン
・オペレーションウルフ
・大型クレーン
・25セント中古メダル多数でも可

＊振込先
近畿銀行　放出支店
普通　279271
(株)タイガー商事

タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1−7−12
☎ 06(962)9425
FAX06(962)4556

うります&かいます㉛

●かいます
・ジャンク基板
・スクラップ基板
（ROMナシ・故障・欠品基板もOK）
●うります
・中古基板
（特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています）
売買のことならお任せ下さい。まずはお気軽にお問い合わせ下さい。

浪速電子　東大阪市西鴻池町1－14－13
☎ 06（746）1943
FAX 06（744）1235

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・1942
・イシターの復活
・怒（P付）
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Rタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラディウス
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ01
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダ
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンX
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・XXミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン4078
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン5
・飛龍の拳
・Bウイング
・ピンボールアクション
・ピンポンキング
・P－47
・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン
・モモコ120％
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル

うります&かいます ㉚

●かいます
・ワールドダービー
・アフターバーナーC
・アウトランDX
・アウトランSD
・スーパーモナコGP　DX
・スーパーモナコGP　SD
・モナコツイン
・ターボアウトランDX
・ターボアウトランコックピット
・スーパーハングオンミニライドオン
・スーパーハングオンシットダウン
・ギャラクシーフォーススーパーDX
・サンダーブレイド
・ラインオブファイヤー
・スペースハリアー（ローリング）
・シューティングマスター
・デンジャラスゾーン
・パワードリフトDX
・GPライダーDX
・GロックDX（アフターバーナー）
・レーシングヒーロー
・ABコップ
・ラットモビールDX（アウトラン）
・SCI
・チェイスHQ
・ダライアスII
・ナイトストライカー
・スペースガン
・トップランディングオリジナル
・レーシングビート
・バトルシャーク
・マーブルマットネス
・スーパースプリント
・メタルフォークDX
・ハードドライビング
・ビックランDX
・シスコヒートDX
・シスコヒートコックピット
・ビーストバスターズ2人
・ビーストバスターズ3人
・メカナイズアタック2人
・ウェックルマン24
・ウェックルマンスピン
・ストリートファイターUP

●うります
〈大型機〉
（セガ）
・GPライダー
・GロックDX
・アウトランDX
・アウトランSD
・アフターバーナーWC
・　〃　C
・パワードリフトDX
・ホログラム
・レーザーゴースト
・ABコップ
・スーパーモナコDX
・　〃　SD
・スーパーモナコGPツイン
・バーチャーレーシング
〈タイトー〉
・チェイスHQ
・SCI
・コンチネンタルサーカス
・オペレーションサンダーボルト
・オペレーションウルフ
・トップランディング
・ナイトストライカー
・ダライアスII
・エアインフェルノDX
（ナムコ）
・コズモギャングズ
・スターブレイド
・ウイニングランDX
・　〃　SD
・ハードドライビング
・ソルバルウ
（SNK）
・ビーストバスターズ
・メカナイズドアタック
（ジャレコ）
・ビッグラン
・ワイルドパイロット
（コナミ）
・ウェックルマン24
〈メダル機〉
（シグマ）
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・シグマアップライトメダル機
・スーパーエイトウエイズ
・ジョーカーズワイルド
・スリーライン
・ナンバーズ
（セガ）
・エキサイティング
・ブラックジャック
・ワールドダービー
〈各種フリッパー〉

〈PCB〉
・魔法大作戦
・シュマイザーロボ
・ナイトスラッシャーズ
・ぷよぷよ
・ノストラダムス
・ボンバーマンワールド
・ファイターズヒストリー
・プレミアサッカー
・ガイアポリス
・SDガンダムネオバトリング
・マクロス2
・バイオレンスストーム
・コズモギャングザパズル
・ゴジラ
・海底大戦争
・仮面ライダーバトルレーサー
・タントアール
・ソニックザヘッジホッグ
・コズモギャングザビデオ
・クイズ島
・ゼロチーム
・ネオジオ1本用基盤
・ぐっすんおよよ
・クイズ学問ノススメ
・雷電
・メタモルフィックフォース
・メジャータイトル2
・はてなのはてな
・クイズくれよんしんちゃん
・マーシャルチャンピオン
・おいしいパズルはいかがですか？
・ファイナルロマンス
・セーラーウォーズ
・麻雀競馬王
＜ネオジオカセット＞
・サムライスピリッツ
・餓狼伝説SP
・得点王
〈ロム、サブボード〉
・ナムコシステム1・2
・タイトーF2システム
・セガ16A、B、18、24、32ボード
・ジャレコメガシステム

●かいます
・PCB、各種大型機
・メダル機なんでも買います

㈱ママトップ　静岡市東千代田
1-7-8
☎　054（263）9373
FAX054（263）9374
TELX 3962555TOPPU-J

うります&かいます㉙

●かいます

・アースジョーカー
・R－TYPEⅡ
・ああ栄光の甲子園サブ
・アラビアンマジック
・ウルトラマン倶楽部
・エイリアンズ
・アクアジャック
・カプコンワールド２
・キャプテンアメリカ
・キャメルトライ（P付）
・グロブター
・グラディウスⅢ
・コズモギャングザビデオ
・ガイアポリス
・ガンボール
・サンダーセプター２ステック付
・上海Ⅱ
・スーパーストⅡ
・スーパー上海
・スペースインベーダー
・SDガンダム
・テトリス
・ディグダグ
・天地を喰らうⅡ
・とうしんぶれーざす
・ドラゴンセイバー
・タントアール
・ダークシールⅡ
・ダイノレクス
・ファイネストアワー
・ぷよぷよ
・ファニーマウス
・プレミアサッカー
・フェリオス
・ハットトリックヒーロー93
・ホッピングマッピー
・マクロスⅠ
・MJ－12
・名人戦
・マクロスⅡ
・マーシャルチャンピオン
・モンスターランド
・ムーンウォーカー（おまけ付）
・リブルラブル
・ローリングサンダー２
・ロボコップ
・ライディングファイト
・レッスルウォー
・ワルキューレの伝説
・ワンダーボーイ
・ワールドカップ90
・各種ロム、システムボード
　その他中古基板

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03（3554）2261
FAX03（3554）2232

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ㉘

●うります
・ダブルドラゴン
・スタジアムヒーロー
・ワンダーボーイ
・ティードオフ
・クイズ三國志
・クイズ殿様の野望
・ハテナの大冒険
・サンダーオブライニング
・アルカノイド
・テトリス
・パウンドフォパウンド
・Ｆ１ドリーム
・熱血くにおくん
・ピンボールゴルフ
・ドンドコドン
・サンダークロスII
・バルーンブラザーズ
・ブロックアウト
・ドラゴンパンチ
・コラムスII
・プロレス
・奇々怪界
・五目ならべ
・ブラックドラゴン
・ギャラガ
・怒
・バブルボブル
・忍者くん
・ジーメン89
・ギャルの告白
・危機一髪真由美ちゃん
・麻雀殺人事件
・セカンドラブ
・浦島まあじゃん
・レモンエンジェル
・とってもＥ雀
・学園長の復讐
・はやくやってよ
・華弥生
・リアル麻雀Ｐ１
・課外授業
・カメラ小僧
・ビダミンＣ
・大人の麻雀
・放浪記外伝
・麻雀大予言
・大霊界
・お雀子クラブ
・バニラシンドローム
・フライデー
・ナンパストリート
・ミス麻雀コンテスト
・スーパーリアル麻雀ＰII
・麻雀放浪記
・お雀子館２
・六本木ライブ
・麻雀恋占い
・麻雀宣言
・麻雀学園１
・麻雀学園２
・ぱにっくスタジアム
・ファンクラブ
・アイドル麻雀放送局
・麻雀夏物語
・７次元の妖精達
・トリプルオズ
・麻雀ねるとん牌鯨団
・ハウスマヌカン

※振込口座

住友銀行　西田辺支店
当座　２４６８４７
㈱東洋物産

㈱東洋物産　大阪市阿倍野区昭和町１丁目１９番２１号
☎　０６（６２８）２１３６
FAX ０６（６２４）３９８７

●うります
・ストリートファイターII
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIターボ
・ダークエッジ
・マーシャルチャンピオン
・ナムコシステムII基板
・ガンスモーク
・魔界村
・Ｍｒ．Ｄｏ
・アルペンスキー

●かいます
・グラディウスI・II・III
・ウルフファング
・メタルブラック
・トリオTHEパンチ
・ロストワールドＰ付
・エリア88
・闘いの挽歌
・ぶたさん
・ぷよぷよ
・ソニックウイングス
・雷電I・II
・忍者くん阿修羅の章
・R－TYPEI・IILEO
・セガ体感ゲーム基板
・ナムコ体感ゲーム基板
・大型筐体基板高価査定
・タイトーＯＬＤ基板
・セガＯＬＤ基板
・ナムコＯＬＤ基板
・その他ＯＬＤゲーム基板高価査定

㈱メッセサンオー　東京都千代田区外神田３－１４－８
☎　０３（３２５５）３４５３
FAX０３（３２５５）３４５５

売ります買いますの〆切は
毎月５日です。
下記宛 FAX 等で
原稿をお送り下さい。

FAX
06-834-4839

うります&かいます ㉗

●うります
＊感謝大バーゲン!!
<ゲーム機>
(アップ型&コックピット型)
・オーバーザトップ
・ドラゴンフィーバー
・オープンスカイ
・ガンバスター
・リトルプロ（コナミ）
・もぐらのゴーストマンション
・占いゲーム機多数
<基板>
・ウォーリーを探せ
・アルカノイド
・達人王
・バース
・レッスルフェスト
・クイズめくるめくストーリー
・サイバトラー
・爆列クイズ
・チャンピオンゴルフ
・名人戦
・ヘクシオン
・ポラックス
・ストリートファイター2
・ストリートファイター2'
・ガイヤポリス
・マクロス
・ナックルヘッズ
・クラッチヒッター
・麻雀恋占い
・ハットトリックヒーロー
・学問ノススメ
・ダークエッジ
・ソニックウィングス
・ダイノレックス
・花の殻やぶり
・ザ麻雀
・雀王
・ダークエッジ
<サブ基板&ロムキット>
・ゴールデンアックス
・スーパーワースタ92
・地球防衛隊
・コスモギャングザビデオ
・LD夜明けのカフェテラス
・野球拳ソフト
<ネオジオカートリッジ>
・餓狼伝説2
・龍虎の拳
・ワールドヒーローズII
・ファイヤースープレックス
・ラストリゾート
<輸入ビデオソフト>
(景品好適)
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウォーズ・トラトラトラ（一流品のみ）
・千円識別機50台
<その他>
・セガシティータイプ中古筐体各種
・その他中古ゲーム機各種
・カラオケBOXCD及びVHD 20セット新譜豊富　新規開店の方に絶好!!
(集中管理システム付、冷房付格安　即売却)

●かいます
・セガ筐体各種
・アップ型、コックピット型、ゲーム機各種高価買取します。
・海外ロケ希望者応相談
※振込口座
富士銀行　新宿支店
当座２９３６７
フロンティア産業㈱

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿7－2－10栄立新宿ビル201号
☎ 03（3371）3746
FAX 03（3365）1424

●うります
・アフターバーナー
・シュミレーションゴルフ
・ダライアス
・トレトレボーイ
・チェイスHQ（CP）
・ザ・スモウ（トーゴー）
・ティンクル

●かいます
・雷電
・ファイナルラップ3
・ストリートファイターIIターボ
・ネオジオ筐体
・LC－V50、LC－V80
・チャンピオンゴルフ
・野球拳
・バスケットスタジアムIIW
・アームチャンプII
・フリッパー
・ポニー18筐体
・クイズBOX（レインボー）
・ワニワニパニック
・ロイヤルアスコット
・ブラックジャック
・ワールドダービー
・スイートランド
・シグマスロット
・LDディスクラック
・プレミアムサッカー
・ボンバーマンワールド
・ルーレットテーブル
・ブラックジャックテーブル
・F1エキゾーストノート
・スピードレースGL5
・ダライアス
・オペレーションウルフ
・ナイトストライカー
・千夜一夜
・エアーホッケー
・ストリートファイターII
・ネオジオハードキット
・セガエアロシティ筐体
・ソニックウイングス
・上海I・II・III
・ぷよぷよ
・コラムスI
・リーサルエンフォーサス
・オペレーションサンダーストーム
・フォートラックス
・ハットトリックヒーロー

サンライト沖縄　沖縄県宜野湾市大山6丁目1番6号
☎ 098（897）3333
FAX098（898）6774

●うります
●かいます
●かします
・各種新・古・基板
・その他各種ゲーム機械

㈱ピーアイシー　大阪府池田市神田2丁目10番23号
☎ 0727（54）0808
FAX0727（51）0022

うります&かいます㉖

●かいます
★どんな基板でもＯＫ！
・旧ナムコ基板、特に高く買います。
☆ショールーム開設しました。
遊びにきてください。
イエローバッグ　京都市下京区
七条河原町西入南側ＫＳビル1F
☎　075（343）4860
FAX075（344）0515

●うります
・エメラルドホールド８人用
・スーパーモナコグランプリＤＸ
・カンボール
・スイートファクトリー
・ファラオの予言
・マインドコントロール
・パワーホイズ
・グランプリスター
・Ｆ１エキゾーストノート
・ファイナルラップⅢ
・スターブレイド
・ゴールデンダービー６人用
・ロイアルクラブ５人用
・スーパーダービー６人用
・ラウンドスロット
・トップシューティング
・リーサルウエポン（フリッパー）
・スーパーマリオ（フリッパー）
・バックツーザフィーチャー（フリッパー）
大阪サービス販売㈱　大阪市浪速区元町１丁目12番17号
☎　06（647）8733
FAX06（647）5492

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX 等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ㉕

・パウンドフォーパウンド(PCBのみ)
・パックマン
・バルトリック
・バンクパニック
・華の舞
・バブルボブル
・パックランド
・覇沙夢
・パックマニア
・ハイパーオリンピック
・ハレーズコメット
・ビジランテ
・Ｐ－４７
・Ｂウイング
・ピットフォールII
・ブロックカーニバル
・ファイティングファンタジー
・ファイターズヒストリー
・ファイナルロマンス
・ファイネストアワー
・プラスアルファ
・富士山バスター
・フェリオス
・ペンゴ
・べんべろべえ
・ヘクシオン
・ポケットギャル
・ポンピングワールド
・麻雀大予言
・麻雀スーパーマル禁版
・マッピー
・マジカルクリスタル
・魔界村
・麻雀革命IIプリンセスリーグ
・マクロスII
・マリオブラザーズ
・メタルブラック
・モトス
・ゆうゆうのクイズでGOGO
・ラッソ
・ラスタンサーガ
・ラッシュ&クラッシュ
・雷牙
・ラビオレプレス
・ラブリーカード
・ラリーＸ
・リブルラブル
・レインボーアイランド
・レイメイズ
・レディーバグ
・レッスルフェスト
・ロードランナーＰＩ～ＰIV
・ロボレス２００１
・ワードナーの森
・ワルキューレの伝説

※詳しい資料御希望の方はお電話でお気軽に御請求下さい！

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国２－２８－１０
☎　０６（３９５）０２７２
FAX ０６（３９５）０２４３

●かいます
・中古Ｐ．Ｃボード何でも高価買取致します。
・スクラップ基盤、故障基盤もＯＫです。
・全て現金にて買取ります。
・その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区西品川２－６－３
☎　０３（５４９６）１０４６
FAX０３（５４９６）１０４７

中古P.C.ボード高価買い取り！

中古基板を扱って20年の実績をもつ当社がご不満のないお値段で買い受けいたします。
お電話かFAXでお気軽にご連絡ください。



●スクラップ基板、故障基板もOK!!
●全て現金にて買い取り！
●ご相談時に即値づけ!!

株式会社 キョーワインターナショナル
〒141 東京都品川区西品川2-6-3
TEL03(5496)1046 FAX03(5496)1047
EXPORT DIVISION
TEL03(3805)1281 FAX03(3802)4098

中古基板買います。

WE EXPORT USED P.C. BOARDS
TELEX 5233481 KANAYA-J

TEL.06(395)0272

カナヤ商会

FAX.06(395)0243

大阪市淀川区東三国2-28-10

中古基板及び
不要基板を一括買い取ります。
倉庫の在庫整理一括引き受けします。

中古基板売ります。

●うります

・18インチテーブル筐体
　スチールタイプ2本足・ヘッドホン
　端子付ナナオデュアル8使用
・セガエアロテーブル筐体26インチ
・ジャレコポニーラバー筐体18インチ
・セガシティーラバー筐体18インチ
・SNK　MVSラバー筐体25インチ
・ジャレコポニーラバー筐体25吋
・ジャレコポニーテーブル筐体25吋
・ゼガエアロシティーラバー筐体26吋
・SNKキャンディ26吋ラバー筐体
・F－1エグゾーストノート筐体
・アマテラス
・アラビアンファイト
・アクトフェンサー
・RタイプII
・アクロバットミッション
・Rタイプレオ
・ASO
・アタックス
・アースジョーカー
・IQブロック
・イエローキャブ
・いっき
・1943改
・イメージファイト
・1942
・ウィズ
・ウルトラマン
・ヴイファイブ
・ウエスタンエクスプレス
・ウイッツ
・F1グランプリII
・エメラルディア
・F／A
・SCI
・エクスバニア
・STG
・女三四郎
・オメガファイター
・ガルメデス
・ガンホーキ
・カプコンワールド2
・機動戦士ガンダム
・ギャラガ88
・キャプテンコマンド
・究極タイガー
・ギガンデス
・クイズクレヨンしんちゃん
・クイズF1．1．2フィニッシュ
・グッとE雀
・クロスブレイズ
・クイズココロジー
・クイズ18禁
・クイズ学問ノススメ
・源平討魔伝
・ゴルフィンググレイツ
・コットン
・個人教授
・コズモギャングザビデオ
・コラムス
・サンダーゾーン
・サンダーブラスター
・サイバトラー
・ジャンプバグ
・雀師
・上海II
・忍
・ストリートファイターIIダッシュ
・スタージャッカー
・スカッシュ
・スプラッターハウス
・スーパーストリートファイターII
・スーパーリアル麻雀PII
・スーパー上海
・スカイアドベンチャー
・ゼビウス
・戦国麻雀
・ゼクセクス
・ソニックブーム
・ダンブルポップ
・ダイナマイトデューク
・大工の源さん
・ダークシールII
・達人
・闘いの挽歌
・ダークシール
・ダライアスII
・タンクフォース
・タスクフォースハリアー
・ダブルドラゴンIII
・大旋風
・チャンピオンレスラー
・チェイスHQ
・デンジャラスシード
・デスブレイド
・テラクレスタ
・テトリス
・DDクルー
・テラフォース
・出たなツインビー
・トライゴン
・ドンキーコングIII
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンスピリット
・トキメキチャート
・ナックルジョー
・ナイツオブザラウンド
・忍者くんII
・ねるとん牌鯨団
・ネオジオハードキット
・ネオジオハードキット
・パンクショット
・爆列ブレイカー
・パロディウスだ
・ハチャメチャファイター

●うります

・ストリートファイターII
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・キャプテンコマンド
・ナイツオブラウンド
・キングオブドラゴン
・ファイナルファイト
・富士山バスター
・ファイターズヒストリー
・亀忍者タートルズ
・めくるめくストリー
・マーシャルチャンピオン
・キャデラック
・パニッシャー
・ネオジオソフト

●かいます

アイレム
・アンダーカバーコップ
・フック
・ボンバーマンワールド
・メジャータイトル
・メジャータイトル2

カプコン
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・天地を喰らう2
・カプコンワールド2
・エリア88
・USネイビー
・ストライダー飛龍
・ウィロー

コナミ
・出たなツインビー
・ガイアポリス
・プレミアサッカー
・マーシャルチャンピオン

セガ
・ゴールデンアックス2
・ダークエッジ
・スパイダーマン
・ぷよぷよ

タイトー
・ハットトリックヒーロー93
・アラビアンマジック
・モータルコンバット

データイースト
・雷電
・レジオネア
・ボンジャック
・ソニックウィングス
・ギャルズパニック
・ビッグストライカー
・スーパー上海
・上海2
・戦国エース

ナムコ基板、高価買取中。その他中古基板現金で買取ります。

I・ランド　門真市脇田町21－13
☎ 0720(84)7501
FAX 0720(83)0527

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ㉒

●うります

〈中古筐体〉

・１８インチモニター
・１８インチテーブル木目
・18インチシルバーテーブル
・ミニＵＰ
・14・18インチミニ　ＵＰ
　NEW空箱
・ニューペニーフォール
・エキサイティングダービーＦⅢ
・ジョーカーズワイルド
・スーパー８WAYS
・ラッドモビール
・ラットラリー
・ファイナルラップⅢ
・ハングオン
・Ｓ．ハングオン
・サンダーブレード
・エンデューロレーサー
・アフターバーナーＤＸ
・アフターバーナーコマンド
・アウトランＳ
・スーパーモナコＧ／Ｐ
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・チェイスＨＱ
・ウイニングラン
・メタルフォーク
・Ｓ．Ｃ．Ｉ
・バッテリーカー各種
・Ｓ．パンチアウト
・クレーン各種
・スーパーエレファント
・フリッパー各種
・両替機大小各種
・グローリー製（1000円.500円→100円）
・ボナンザ製
・その他各種

〈メダル筐体〉

・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・14インチメダル機（太陽自動機・寿）
・18インチメダル機（　〃　）
・スーパーダービー
・エキサイティングダービー
・とんとん
・ジャンケンマン
・２５セントメダル

●かいます

・ワールドダービー
・ジョーカーズワイルド（シグマ）
・Ｓ．８ウエイズ（シグマ）
・ブラックジャック（シグマ）
・中古２５セントメダル
・コズモギャング
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・とんとん
・ぴょんぴょん
・メダル筐体各種
・26吋エアロシティー筐体
・26吋立型筐体各種
・両替機各種

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷３−３−11
☎　03（5705）3431
FAX 03（5705）3435

●うります

・ＲタイプⅡ
・イメージファイト
・グラディウスⅢ
・サンダードラゴン
・ストリートファイターⅡダッシュ
・出たなツインビー
・ドッジボール
・バブルボブル
・モンスターレア
・雷牙
・リングの王者
・ウイニングラン
・Ｆ１エキゾーストノート
・チェイスＨＱ
・アウトランターボＤＸ
・パワードリフト

●かいます

・ぷよぷよ
・マッスルボマー
・天地を喰らうⅡ
・サムライスピリット
・餓狼伝説スペシャル
・スーパーエレファント
・ニューＵＦＯキャッチャー
・喫茶店・ゲームコーナー
シングルロケ
・各種アーケード商品
・各種中古機塗装承ります
・ゲーム機の保管・配送承ります

近畿商事㈱　和歌山市園部458番地
☎　0734（52）2765
FAX　0734（52）7596

うります&かいます ㉑

●うります
・アームチャンプII
・ソルバルウ
・スターブレイド
・バブルトラブル
・ドラゴンガン
・アナザワールド
・スーパーチェイス
・ビンゴサーカス
・タイトルファイト
・グランプリスターII
・ターミネーターII
・クイズコロロジー
・各種フリッパー
●かいます
・メガロ50
・ポニー40
・バーチャーレーシング　ツイン
・アウトランナーズ
・ワニワニパニック
・ソニックブラストマン
・リーサルエンフォーサイス
・フェアリーキャッスル
・ドリームキャッチャー
・ニューUFOキャッチャー

・スィートランド
・ブラックジャック（5人用）
・ビンゴサーカス
・ワールドダービー
・各種フリッパー
・25吋・29吋各種筐体
・ニューUFOキャッチヤー・ミニ
・メダルコトブキ筐体
・ネオカーニバルスペシャル

㈱アーク　東京都世田谷区南鳥山3−23−7
☎　03（3300）8833
FAX03（3300）6360

●うります
〈メダル機〉
・アイレムブラックジャック
・パチスロマドンナ（旧型）
・メダルポニー筐体
・ニューペニーホールズ
〈筐体〉
・ステイタス18インチラバー筐体
・ライダー18　　〃
・キャンディー18　〃
・キャンディー26インチラバータイプ
・　　〃　　26インチテーブルタイプ
・カプコン25ラバータイプ（新品）
・アウトランターボ改SD
・ラットモビールDX
・フィナルラップ3
・ポールポジション2
・レールチェイス
・バブルトラブル
●かいます
・中古基板各種買取ます

㈱ソシアム埼玉県大宮市土手町3丁目202番1号
☎048（642）3178
FAX048（642）6439

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ⑳

●うります

・アレスの翼
・イメージファイト
・１９４１
・エリア－８８
・エイリアンストーム
・エアーバスター
・ガンフロンテア
・かぐや姫
・ギャルズパニック
・マジックソード
・究極のストライカー
・グラディウスⅠ
・クイズ殿様の野望
・ゴールデンアタック
・コラムスⅡ
・スペースハリアローリング
・ストリートスマート
・スーパーリアルⅡ
・スーパースター
・スカイスマッシャー
・スーパーパング
・スノーブラザーズ
・戦場の狼Ⅰ
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・ダークシール
・チキチキボーイズ
・沈黙の編隊
・テトリス
・デレンジャラスシド
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンフリード
・トライゴン
・ドルアーガーの塔
・バレーボール
・華弥生
・パックランド
・ハードパンチャー
・花六
・パロディウスだ
・パンクショット
・飛翔鮫
・ビックイベントゴルフ
・飛龍の拳
・ファイティングファンタージ
・プラスアルファー
・ブラットブラザーズ
・ブラックドラゴン
・ヘビーバレル
・マジックソード
・ムスタング
・メジャータイトル
・モトス
・リブルラブル
・ロボコップⅡ
・ワールドスタジアム８９
・ワルキューレの伝説
・ワールドカップ
・ＡＩＲ　ＤＵＥＬ
・Ｍ．Ｉ．Ａ
・ＭＡＪＯＲ　ＴＩＴＬＥ
・Ｍ．Ｖ．Ｐ
・ＮＥＭＯ
・Ｐ－４７
・Ｒ－ＴＹＰ
・ＵＳ．ＮＡＶＹ

＊各種買取応談
※振込口座
銀行名　大和銀行　柏支店
口座番号　普通　７６８８９５８

㈲サン・エンタープライズ
千葉県流山市松ケ丘1-475-99
☎ 0471 (47) 2050
FAX 0471 (47) 2060



うります&かいます ⑲

(カプコン)
・ＳＦ－Ⅱダッシュ
・ＳＦ－Ⅱダッシュターボ
・マッスルボマー
・ストリートファイター
・天地を喰らうⅡ
・天地を喰らう
・ストライダー飛竜
・エリア88
(アイレム)
・海底大戦争
・ぐっすんおよよ
・メジャータイトル
・メジャータイトル２
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・アールタイプレオ
(カネコ)
・富士山バスター
・ギャルズパニック
(コナミ)
・バイオレンスストーム
・メタモルフィックフォース
・プレミアサッカー
・ミステックウォリアーズ
・Ｘマン
・サンセットライダーズ
・ＧＩジョー
(その他)
・ウルトラ闘魂伝説
・牌砦
・ワールドラリー
・スーパー上海
・ビッグファイト
・セイブカップサッカー
・戦国エース
・ＳＤガンダムネオバトリング
・マクロス２
・上海１
・上海２
・おいしいパズルはいりませんか
・その他麻雀&花札etc

メディア商事㈱　東大阪市今米
２番２号
☎　0729 (64) 0717㈹
FAX0729 (64) 2059

●うります
・各種中古筐体
・各種中古基板
・各種両替機
・オッズフィーバー
・マーク１７キング
・ＰＫレインボー
・３７スクランブル
・２ペアスクランブル
・ＥＸ１３７
・１３７ターボ
・３７フィーバー
・ビックターボ
・オルマイティー
・マークⅡ９０
・オールフィーバー
・１３７Ｗフィーバー
・３７ショット
・ラッキー８８Ⅱ
・マジカルオッズ
・キュティーラインリミテッド
・エルドラード
・アラジン
・ラッキースター
・チェリーボーナスⅡ・Ⅲ
・ミラクルジョーカー
・一発逆転スリーセブン
・ラッキーバー
・花鉄砲
・ゴールデンミラクル
・電子基板エクスプレス
・クリスタルセブン
・かぐや姫
・ラッキー１３
・麻雀黄金牌
・龍雀（ロンジャン）
・イフ
・ベガス
・ニューコミック
・赤マージャン
・一発逆転
・ドラゴン
・５カード基板各種
・スロット基板各種
・麻雀基板各種
・花六ＰⅡ基板
・７カード基板
・キングダービー
・ズーム８ＰⅡ
・ビックショットＰⅡ
・18吋筐体新品・中古
・18吋Ｂ管新品・中古
・20吋Ｂ管新品・中古
・14吋Ｂ管新品・中古
・両替機新品・中古
・スロット、カードゲーム機
・アップライトメダルゲーム機
・識別機新品・中古
・クイズＢＯＸ
・10吋卓上筐体新品・中古
・14吋卓上筐体新品・中古
・16、32、64、128、256各種ロム
・ハーフ、Ｗ筐体新品・中古
・18吋ラバー筐体新品・中古
・25吋ラバー筐体新品・中古
・23セント、25セントコイン
・グローリー製コインペット
・ガラス、コインシューター、ＤＣパック等ゲーム機用各種パーツ

●かいます
・麻雀基板各種
・ロム(16、32、128、256)
・18吋中古筐体
・18吋中古Ｂ管（東映、ナナオ製）
・18吋ラバー筐体
・寿、大森、ＵＰＬアップライト
・コイン両替機(100円、1000円)
・新国識別機
・中古基板
・メダルゲーム機
・14吋、18立型ゲーム機
・26吋テーブルゲーム機
・26吋ラバータイプゲーム機
・５カード
・ロイヤル麻雀
・Ｗ－４
・Ｗ－６
・花六－Ⅱ
・ビッグショット
・Ｌ－８８　６タイプ
・かぐや姫
・コインペット
・中古筐体
・メダル筐体
・卓上筐体
・ロム512、256、64
・各種サブ基板
・その他中古基板

㈱パルシステム　東大阪市長田
内介２－２
☎　06 (784) 9055
FAX 06 (784) 9050

うります&かいます⑱

新製品・中古売買
ロケーションの運営・管理
モニターの修理

We buy and Sell
NEW & USED P.C. BOARDS
Please contact us at
TEL 03(5608)4804
FAX 03(5608)1008(24H)

㈲トスク
TANAKA BLDG. 2F, 2-2-6, HIGASHI-KOMAGATA SUMIDA-KU, TOKYO.

●うります

・麻雀基板&サブボード
・赤麻雀（シンバージョン）
・ワイルドキャッツ
・イエローピンク
・エクストラ（プロ対応）
・チェーリーボーナスⅣ
・ＰＫターボスペシャル
・１、３、７、ダブルフィバー
・MKA７KⅡ
・麻雀ロン・フー・ドゥ
・シャフルセブン
・ゴールドラッシュ
（バージョンアップ）
・其他ＰＫボード各種
・ネオジオ基板
・ネオジオ筐体各種
＜大型機&体感ゲーム＞
・ジャンボヘキサー
・ニューＵＦＯキャッチャー
・バーチャーレーシングＳＤ
・エイリアンⅢ
・ファイナルラップⅢ
・リーサルエンホース
・ドリームキャッチャー
・スーパーモナコＧＰツイン
・グランプリスターⅠ
・コズモギャングズ
・鈴鹿８耐ＳＴ
・ワニワニパニック
・スティールガンナーⅡ
・ＵＦＯキャッチャーＤＸⅡ
・スイートランド
・ＮＢＡＧＡＭ（バスケット）
・タイトルファイト
・ターミネーターⅡ
・ザウルスウォーズ
・バスケット（ダブル）
・ガンアレー
・タムタムモンキー
・ＵＢ ＱＢ
・椅子（セガ新製品）
・アウトランナーズ
・エアーコンバット
・雑メダル（在庫多数）
・２５吋ラバータイプ
・２６吋ラバータイプ
・メカスロ３００１（セガ）
・１８吋ハーフ筐体
・２６吋筐体中古格安
・１８吋モニター中古格安
・フリッパー（各種）中古格安
・スロットベンダー
・ラバータイプ各筐体
・クレーン用、メダル機用
人形、グッズ各種格安
・両替機各種
・メダル機各種
・モニター修理・ゲーム場
管理承ります。
（都内近郊出張可）

●かいます

・ＵＦＯキャッチャー
・ラバータイプ１８インチ
・ラバータイプ２６インチ
・ミニテーブル１８インチ
・エアロシティ26インチ
・中古Ｂ管２５、２６吋
・中古Ｂ管（各社）
・中古モニター各種
・メダル機各種
・両替機各種
・大型機械各種
※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通　　１４０７８８
（有）トスク

㈲トスク　東京都墨田区東駒形
２−２−６　田中ビル２Ｆ
☎ ０３（５６０８）４８０４
FAX ０３（５６０８）１００８(24H)

●かいます

（タイトー）
・モータル・コンバット
・ハットトリックヒーロー93
・ダイノレックス
・トップランキングスター
・ハットトリックヒーロー
・タイトーＦ２マザーボード
（テクモ）
・ファイナルスターフォース
・雷電
・レジオネア
・テキパキ
（ナムコ）
・熱闘・激闘・クイズ島
・ニューマンアスレチックス
・ワルキューレの冒険
・フェリオス
・オーダイン
・ナックルヘッズ
・コズモギャングザビデオ
（セガ）
・ゴールデンアックス２
・ダークエッジ
・タントアール
・ソニックザヘッジホッグ
・コラムス１
・コラムス２
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・テトリス
（データイースト）
・ファイターズヒイトリー
・グレイトラグタイムショー
・ポケットギャルＤＸ
・ナイト・スラッシャーズ
・チャイナタウン
（ビデオシステム）
・ソニックウイングス
・スーパーバレー91
・タオ体道
（ＳＮＫ）
・餓狼伝説スペシャル
・得点王
・サムライスピリッツ
・ワールドヒーローズ２
（ジャレコ）
・ビッグストライカー
・64番街
（東亜プラン）
・ナックルバッシュ
・ドキューン
・フィグゼイド
・達人王

●うります
・魔法大作戦
・レインボー大陸戦記
・ガンホーキ
・グリッドシーカー
・ガイヤポリス
・ミステリックウォーリアーズ
・マーシャルチャンピオン
・パンクショット
・爆列ブレイカー
・トップランキングスター
・エメラルディア
・上海
・上海II
・機動戦士ガンダム
・雷電
・ワールドラリー
・シャドーフォース
・ドキューン
・ヘビースカッシュ
・コラムスII
・64th Street
・ワールドスタジアム90
・F1グランプリ
・パーフェクトビリヤード
・スーパーバレー91
・ガルメデス
・ファンタズム
・ファイヤースープレックス
・ブロックシード
・クイズ宿題を忘れました
・殿様の野望
・カプコンワールドII
・ストリートファイターIIダッシュ
・パニッシャー
・マッスルボマー
・ペアーズ
・スーパースターズ
・究極タイガー
・クイズ三國志
・サプライズA
・ゴーストパイロット
・ワールドヒーロー
・ワールドヒーロー2
・餓狼伝説
・餓狼伝説2
・フラッシュラリー
・サムライスピリッツ
・龍虎の拳
・早くやってよ
・麻雀遊技
・麻雀ビダミンC
・麻雀パチンコ
・恋のマジックポーション
・アイドル麻雀放送局
・麻雀アカデミー
・麻雀ファンクラブ
・大地球防衛軍
・リトルダービー
・超能力くらぶ
・それゆけシュート君
・ライダーキック
・ウルトラマンショット
・ワイワイポーカー
・F91パーフェクトIII
・ウルトラマンドリブルアタック
・ジャンケンマンJP
・ガンダムバトル
・アンパンマンあっちむいてほい
・くるぴこぽん
・とびだせ海賊カン一髪
・ドラゴンフィーバー
・でるでるウルトラマン
・ドラネコバンバン
・ねえムーミンこっちむいて
・スィートランド
・ラッキークレーン
・ニューUFOキャッチャー
・マスコットランド
・ガリバーキャッチャー
・パラパラBOX
・ガンダムスケボーコースター
・らんま1/2コースター
・スーパーせんたいコースター
・SDガンダムワールド
・グルグル鬼太郎
・グルグルマリオ
・アンパンマンTVでんわ
・ドラゴンボールTVでんわ
・マリオTVでんわ
・ラッキーセブン
・ぎっぴちゃん天気予報
・トーマス出発進行
・ハローキティーの恋占い
・ラッキーチャーム
・ラブチェリッシュ
・ときめきチャート
・ミスティ
・ウォーリーの愛を探せ
・ラブフォーチュン
・ターボアウトラン
・ファイナルラップIII
・パワーホイールズ
・ランパート
・アームチャンプ
・ジャンボツインII
・ソルバルウ
・オペレーションウルフ
・ラインオブファイヤー
・ラッドモビールDX

(株)ユニバース　大阪市住之江区北加賀屋5−8−57ユニバースビル
☎ 06（682）3444
FAX 06（681）9770

豊橋（営）愛知県豊橋市北山町5−6
☎ 0532（46）6103
FAX 0532（48）6155

米子(営) 鳥取県米子市加茂町2−138山本ビル
☎ 0859（35）3660
FAX 0859（35）3757

うります&かいます ⑯

●買います
・プレミアムサッカー
・ガイアポリス
・マーシャルチャンピオン
・サンセットライダーズ
・ＧＩジョー
・Ｘメン
・シンプソンズ
・エイリアンズ
・グラディウスII
・グラディウスIII
・ゼクセクス
・サンダークロスII
・トライゴン
・パロディウスだ
・出たなツインビー
・Ａ－ＪＡＸ
・ファイターズヒストリー
・グレイトラグタイムショー
・ポケットギャルＤＸ
・キャプテンアメリカ
・ロボコップ２
・ガンボール
・チャイナタウン
・ウルフファング
・エドワードランディ
・サンダーゾーン
・空牙
・ファンキージェット
・ダークシールII
・タオ体道
・ソニックウイングス
・闘神ブレイザー
・海底大戦争
・メージャータイトル２
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・メジャータイトル
・Ｒタイプレオ
・クロスブレイズ
・ガンホーキ
・ハットトリックヒーローズ93
・アラビアンマジック
・グリッドシーカー
・ブランディア
・ガンフロンティア
・メタルブラック
・雷電
・ファイナルスターフォース
・ジンジンジップ
・サンドスコーピオン
・スーパーワールドコート
・ナックルヘッズ
・Ｆ／Ａ
・パックマン
・ギャラガ８８
・スプラッターハウス
・ドラゴンスピリッツ
・ゴールデンアックス２
・ダークエッジ
・スパイダーマン
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・エイリアンストーム
・ムーンウォーカー
・富士山バスター
・ギャルズパニック
・ビーラップボーイズ
・ウルトラ闘魂伝説
・マクロス
・マクロス２
・スーパー上海
・ストライダー飛龍
・バース
・達人王

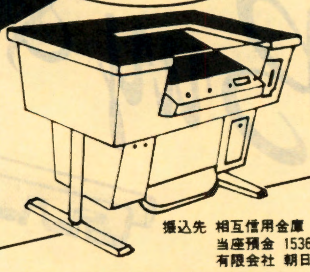
㈱ロータスプレス　東京都渋谷区
恵比寿南2－1－9　朝井ビル1F
☎　03（3760）6630
FAX 03（3760）5359

うります&かいます ⑮

●うります
・18インチ・20インチ 筐体
・18インチ・20インチ ラバー筐体
・２６インチラバー筐体
・14インチアップライト 基板入り
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・ストⅡダッシュターボ
・キャデラックス
・天地を喰らうⅡ
・スーパーハングオン
・ペニーボール
・ランブルボール（コマヤ）
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物－ロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル
・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コインペット
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・グローリー１万円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ 各種有り23∅・24.5∅・25∅・26∅・27∅）
・各種コックピットタイプ 有ります。

●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
〈テーブル型・たて型〉
・忍者ウォリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機
〈筐体〉
・18インチ・20インチ 各筐体
・ジャンボーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャングズ
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコグランプリ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・ＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・パチンコタイプ各種
・トップシューター
・フォートラックス
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・スペースハリヤー
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（1年位前の物2.3台）
〈基板〉
・ストリートファイターⅡ
・ストリートファイターⅡダッシュ
・餓狼伝説
・餓狼伝説スペシャル
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います
＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ
大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ 06（644）0328
FAX 06（644）0331

●うります
・ネオジオ１カセ、２カセ、４カセハードキット 最新ソフトも予約ＯＫ
・各種サブ
・ＰＫ基板各種サブ
・買取相談
ファミリー電子 東大阪市御厨東２丁目10－39
☎ 06（788）5541
FAX06（788）5962



★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます ⑭

●かいます
・中古基板高価買取
・下記の基板集めています
・ASO
・ASO2
・悪魔城ドラキュラ
・アテナ
・インベーダーP2
・ウルフファング
・エンゼルキッズ
・エクイテス
・黄金の城
・クレージークライマへ
・クレージーバルーン
・グレートラグタイムショー
・ゴールデンアックスII
・コロスケローラー
・サイゴの忍道
・ザイボット
・サビカ
・サムライスピリッツ
・三輪サンちゃん
・シニスター
・ジャンプバグ
・スカイディストロイヤー
・スーパーロコモティブ
・スプラッターハウス
・スプレンダーブラスト
・スペースパニック
・セファリー
・ダンクショット
・チーキーマウス
・チューブパニック
・ディープスキャン
・テンペスト
・トイポップ
・トランキライザーガン
・ナックルヘッズ
・ノーティボーイ
・ハイパーオリンピック84
・ハイパースポーツスペシャル
・バスター
・バラデューク
・ピーターパックラット
・ビューポイント
・フェアリーランドストーリー
・フライボーイ
・プリルラ
・ぷよぷよ
・平安京エイリアン
・ヘビーメタル
・ベラボーマン
・ポッピングマッピー
・魔法大作戦
・マービンズメイズ
・マンハッタン
・Mr．DoVSユニコーン
・Mr．へリ
・ムーンクレスタ
・メタルソルジャーアイザック2
・ライフフォース
・リターンオブインター
・ルート16
・レイダース5
・ロードランナーI
・ロードランナーI、V
・プラスアルファ
・スペースゲリラ
・おじゃま虫
・スクランブルフォーメーション
・ギャグ&バルーン
・ヘビーバレル
・DEC
・ブラックパンサー
・エリア88
・ガンスモーク
・クライムファイターズ
・パンチアウト
・タイムトンネル
・ストII
・プランプポップ
・怒III
・カルテット
・サイキック5
・バレット
・ニューマンアスレテックス
・セーラーウォーズ
・トリプルウォーズII
・ダイルックス
・セーラーウォーズR
・PII
・PIII
・PVI
・サイコソルジャー
・ツインビー
・ガントレット
・エドワードランディ
・ルナーク
・モータルコンバット1
・モータルコンバット2
・サバイバルアーツ
・Xマルチプライ
・ハイボルテージ
・麻雀関係
・ヨットマン
・スラムダング
・恋のホットロック
・チェッカーフラッグ
・スカイキットDX
・ドルアーガーの塔
・ボンジャック
・テラクレスタ
・ジャグラー
・ロックンロープ
・ミステリアスストーン
・メタルブラック

㈲ファントム 東京都千代田区
外神田3－1－2明治ビル3F
☎03（3257）1126
FAX03（3257）1135

うります&かいます ⑬

・コラムスII
・スーパーマスターズ
・スーパーリーグ
・ダイナミックC．C
・D．D．クルー
・パーフェクトビリヤード
・パッシングショット
・フラッシュポイント
・メジャーリーグ
アイレム
・アールタイプレオ
・アンダーカバーコップ
・イメージファイト
・快傑ヤンチャ丸
・ガンフォース
・ガンホーキ
・ギャロップ
・クロスブレイド
・ドラゴンブリード
・覇沙夢
・迷宮島
・トンマ
ビデオシステム
・F1グランプリ
・F1グランプリII
・クイズ18禁
・ソニックウィングス
コナミ
・アステリクス
・X－MEN
・クォース
・クライムファイターズ
・クライムファイターズII
・ゴルフィググレイツ
・シンプソンズ
・GIジョー
・バッキーオヘア
東亜プラン
・達人
・達人王
・ドキューン
・ヴィマナ
・フーピー
大型機
・F1エキゾーストノート
・ラッドモビール
・G－LOC
・アウトラン
・シスコヒート
・スーパーモナコGP
・GPライダー
・ターミネーターII
その他
・ガルメデス
・ドリフトアウト
・ブロックカーニバル
・クイズ激裂スクランブル
・チャタンヤラークシャンク
・スーパーパン
・バンダイク
・ムスタング
・ウルトラマン
・ウルトラマン倶楽部
・ビックファイト
・クイズTV合衆国Q&Q
・雷電
・ヒーテッドバレル
・サボテンボンバーズ
・ハチャメチャファイター

●かいます
・スライダー飛龍
・ロストワールド
・ワルキューレの伝説
・ワンダーモモ
・リブルラブル

その他中古PCB、大型機多数有ります。価格、在庫TELにてお願いします。

富貴商会　京都市山科区西野広見町32－2　リネンビル3F
☎ 075（595）1136
FAX075（595）1139

うります&かいます ⑫

●うります
ナムコ
・エクスバニア
・F1A
・クラックス
・コズモギャングザパズル
・コズモギャングザビデオ
・ゼビウス
・タンクフォース
・パックマニア
・ピストル大名の冒険
・ランパート
テクモ
・S．T．G
・クイズ学園パラダイス
・クイズココロジー
・クイズDANの反乱
・サンダードラゴン
・スーパーピンボールアクション
・WWFレッスルフェスト
・WWFスーパースターズ
・ファイナルスターフォース
・雷牙
テクノス
・コンバットライブス
・ダブルドラゴンIII
・熱血高校ドッヂボール部
・ブロックアウト
SNK
・怒
・ジャンボウ
・名人戦
・ザ・キングオブモンスター
・ザ・キングオブモンスターII
・リーグボーリング
・バーニングファイト
・スラッシュラリー
カプコン
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターII
・ザキングオブドラゴン
・バース
・ワンダースリー
・クイズ三國士
・クイズ殿様の野望
・クイズハテナの大冒険
ジャレコ
・ソルダム
・魔魁伝説
・ファタズム
・E．D．P
タイトー
・ルナーク
・マジェスティック12
・ヒットジアイス
・ハットトリックヒーロー
・忍者キッズ
・デッドコネクション
・サイレントドラゴン
・カダッシュ
・クイズ地球防衛軍
・クイズクエスト
・ゆうゆうのクイズでGOGO
データイスート
・サンダーゾーン
・ザーグレートラグタイムショー
・ジョー&マック
・タンプルポップ
・ダイエットGOGO
・ファンキージェット
・ロボコップ
・ロボコップ2
セガ
・ウォーリーをさがせ
・M．V．P
・ギガス
・クイズ宿題を忘れました
・クイズ廊下に立ってなさい
・クラッチヒッター
・コラムス

●かいます
・アールタイプII
・アールタイプレオ
・アルゴスの戦士
・アンダーカバーコップス
・アーガス
・アテナ
・アレスの翼
・アサルトP付
・イーアルカンフー
・イシターの復活
・ウルフファング
・ウイロー
・xマン
・エグゼドエグゼス
・エドワードランディ
・A－JAX
・エイリアンシンドローム
・エリア88
・黄金の城
・ガンスモーク
・ガンホーキ
・ガンフロンティア
・ガンネイル
・ガイアポリス
・銀河任侠伝
・キャプテンコマンドー
・ギャルズパニック
・グラディウスII
・グラディウスIII
・クロスブレイズ
・空牙
・クライムファイターズII
・源平討魔伝
・恋のホットロック
・ゴールデンアックスII
・コットン
・サラマンダ
・サンダーゾーン
・サンダークロス
・サンダークロスII
・サイコソルジャー
・ジョー&マック
・シンプソンズ
・GIジョー
・ジャンプバグ
・スーパー魂斗羅
・ストライダー飛竜
・スーパーストII
・ゼクセクス
・セクションZ
・戦場の狼
・戦国エース
・セイブサッカー
・ソニックウイングス
・ソニックブーム
・闘いの晩歌
・達人王
・大魔界村
・大列車強盗
・ダイナマイトダックス
・ダークシールII
・ダークエッジ
・ディスプレイド
・出たなツインビー
・天地を喰らう
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンスピリッツ
・ドラゴンバスター
・トライゴン
・トップシークレット
・トリオザパンチ
・ドルアーガー塔
・トイポップ
・ニモ
・バッキーオヘヤ
・爆突機銃艇
・パロディウスだ
・バラデューク
・パックランド
・ハットトリックヒーロー93
・フェアリーランドストーリー
・ブラックパンサー
・ファンタジーゾーン
・プラスアルファ
・ブラックドラゴン
・ブランディア
・ぶたさん
・フラックアタック
・プソルラ
・ファイネストアワー
・フェリオス
・ベラボーマンP付
・ファイターズヒストリー
・フォゾン
・ホッピングマッピー
・魔界村
・魔獣の王国
・マクロス
・マーシャルチャンピオン
・メタモルフィックフォース
・メタルブラック
・メルヘンメイズ
・メトロクロス
・雷電
・ライフフォース
・ラッシュ&クラッシュ
・リブルラブル
・レインボーアイランド
・ワルキューレの伝説
・スーパーマルキン版
・スーパーリアルPII
・ネオジオ1本用ハード
・餓狼伝説スペシャル
・サムライスピリッツ
・ワールドヒーローII

㈱宇宙堂　名古屋市北区下飯田4丁目6－2
☎ 052(916)1407
FAX052(916)1502

宇宙堂では毎月1回一生懸命働いてくれた中古基板に感謝の心でしめやかに供養祭を行っております。
貴社も中古基板は是非当社に御送り下さいますよう御願いします。
又、貴社の在庫をFAXで送って頂ければ値段御付けします。

うります&かいます ⑩

ブラウン商会
売
東京都江戸川区南小岩8−9−2
TEL 03(3673)7292
FAX 03(3673)8395

●うります
・バーチャーレーシング(DX)
・バーチャーレーシング(SD)
・アウトランナーズ
・F−1エキゾーストノート
・ファイナルラップ3(SD)
・グランプリスター2
・スーパーモナコGP(DX)
・〃(SD)
・ラッドモービル
・チェイスHQ
・S.C.I.
・ハードドライビング
・ウイニングラン91(DX)
・ウイニングラン91(SD)
・パワードリフト(DX)
・シスコヒート(DX)
・GPライダー(DX)
・鈴鹿8アワーズ(DX)
・スタジアムクロス
・フォートラックス(SD)
・W・G・P(SD)
・リーサルエンフォーサーズ
・スティルガンナー2
・T−2
・ビーストバスター(3P)
・ビーストバスター(2P)
・バブルトラブル
・ラインオブファイアー
・オペレーションサンダーボルト
・スターブレード
・エアーコンバット(SD)
・ソルバルウー
・ギャラクティクストーム
・アフターバーナー2(DX)
・アフターバーナー2(SD)
・フリッパー
リーサルウエポン3
ロッキー&ブルーウインクル
スターウォーズ
ファンハウス
ザ・マシーン
オペラ座の怪人
スタートレック
・エアロテーブル
・ポニーMk2
・ポニーMk3
・ネオジオMVS−U4
・SC機
カメさんウサギさん
ウオンテッド
アンパンマンコースター
SDガンダム戦士
虫歯退治
マインドコントロール

●かいます
・各種大型機
・SC機
・定置式

ブラウン商会　東京都江戸川区南小岩8−9−2
03(3673)7292
03(3673)1813
FAX 03(3673)8395

●うります
・スーパーダービ6人用9人用
・ロイヤルクラブ
・SX−1
・ゴールデンダービ
・ドリーミーホール
・ペニーホール
・ファロージャック
・エメラルドホールド8人用
・C−12
※大型メダル機各種あります。
・アウトラン
・パワードリフト
・スターブレイド
・ソルバルウ
・ラインオブファイア
・スーパーモナコGPツイン
・メタルフォーク
・スーパーモナコGPSD
・4P筐体
・18インチテーブル
※体感、シューティングゲーム在庫多数有り。
・エイリアンズ
・EDF
・カダッシュ
・クルードバスター
・クライムファイターI
・サイドスコーピオン
・上海
・四川雀
・サンダードラゴン
・スーパーバレー91
・ダブルドラゴンIII
・タンブルポップ
・地球防衛軍
・トライゴン
・ドラゴン忍者
・ヘクシオン
・ブレイゾン
・ミッドナイトレジスタンス
・64番街ストリート
・レツスルフェスト
・ワールドカップ90
・アイドル麻雀
・麻雀ファンクラブ
・麻雀大予言
・麻雀宣言
・クイズ麻雀早くやってよ
・AV麻雀
・LDクイズ
・とってもE雀
・華折鶴
※中古機PCB何でも揃えます。

●かいます
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・シグマポーカ
・シグマエイトウエイズ
・18インチメダル筐体
・トーゴ製品
・ホープ製品
・友栄製品
※アーケード商品買います。
※各器中古の塗装やります。
新品同様になり売り上げ倍増
します。
※振込銀行先
三和銀行　築港支店
普通　272858
ユーエス産業(株)

ユー・エス産業(株)　大阪市港区港晴4丁目18番23号
☎ 06(574)0993
FAX 06(574)0832

うります&かいます ⑨

・ラッキー&ワイルド
・ルーレットマン
・ラウンドスロット
・スプラッシュフォール
・ラッドモビール
・ウイニングラン
・UFOキャッチャーDXⅡ

(有) サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区東百合ケ丘2－20－11
☎ 044 (954) 9459
FAX 044 (966) 8287



●うります
・アフターバーナーⅡDX
・GロックDX
・フォートラックスDX
・バトルシャーク
・ホログラム
・トップランディング
・ラインオブファイヤー
・TX－1
・WGP
・ラットモビール
・ハードドライビング
・ヘビーウエイトチャンプ
・デンジャーゾーン
・コズモギャングス
・オペレーションウルフ
・オペレーションサンダーボルト
・スピードサッカー
・スピードバスケット
・ホットロット
・ハーリーレーサー
・ゴールデンボール
・ワールドビンゴ
・ダービーボール
・メタルホークDX
・チェイスHQ
・スーパーモナコGPDX
・ビッグラン
・ギャラクシーホースⅡ
・ポールポジション2
・サンダーセプター
・ホットチェイス
・その他新旧多数有り

㈲オモロン商事 東京都江戸川区南小岩5－18－13
☎ 03 (5693) 3222
FAX03 (5693) 3223

●うります
・各種大型機
・各種基板
●かいます
・各種大型機

㈱大阪アミューズメント商会
大阪府藤井寺市野中5丁目555－1
☎ 0729 (39) 7733
FAX0729 (39) 7766

うります&かいます⑧

●うります

・ゴークス
・コラムスII
・ボンバーマン
・ガンホーキ
・Rタイプ
・クイズDNAの反乱
・スーパーバレーボール
・学問のススメ
・マル禁版
・ダークシールII
・麻雀ジンジャンバリバリ
・ブロックブロック
・F1グランプリI&II
・レッスルフェスト
・スーパースター
・カダッシュ
・雷電
・ヴォルフィード
・ブロックアウト
・ビーチバレー
・ドッチボール部
・ギャルズパニック
・ゼクセクス
・グラディウスII
・フック
・コラムスI
・SFIIダッシュターボ
・パロデュース
・SFI
・SFII
・SFIIダッシュ
・タンクフォース
・ギャロップ
・カプコンクイズ各種
・麻雀多種有り
・メダル機・大型機各種
・メダル筐体在庫豊富
・UFOキャッチャー
・ニューペニーホール
・ターミネーター2
・キャッシャルーレット
・ダービーマークIII
・コンチネンタルサーカス
・ドリームタウン
・スーパーハングオン
・ラッドラリー
・ドラゴンガン
・ザウルスウォーズ
・G−LOC
・ラブフォーチュン
・ダイナライブ（ナムコ4人用）
・ギャラクテックストーム
・ソニックブラストマン
・ファイナルラップ
・パワーホイルズ
・ニューUFOキャッチャー
・レールチェイス
・ドクターフー
・ロッキー&ブルーウイングル
・スーパーエレファント
・チェイスHQ
・ムシンバ
・ジャンケンマン
・ちびまる子ちゃんのドキドキトライ
・忍者とび丸
・カプセルゴルフ
・おしゃべりオーム
・フック
・ファイナルラップIII
・ターボアウトラン
・エキサイティングバトル
・リーサルフォーエンサス
・スタートレック
・おかし大作戦

うります&かいます ⑦

大型機高価買取致します。
・ネオジオソフト高価下取中
・中古基板高価買取（現金）
・買取リストＦＡＸ送信！
・在庫リストＦＡＸ送信！
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　　　　１７４６１４
株式会社　　　アレックス

㈱アレックス　福岡市博多区半道橋１−１４−３０
☎　０９２（４６１）２２０２
ＦＡＸ０９２（４６１）２２０３
ＦＡＸ０９２（４１３）５５１２

●うります
・餓狼伝説スペシャル
・龍虎の拳２
・スーパーストリートファイターII
・ストIIダッシュターボ
・天地を喰らうII
・雷電II
・戦国エース
・マーシャルチャンピオン
・バツグン
・オーマイガ
・魔法大作戦
・おいしいパズルはいりませんか
・ぐっすんおよよ
・スーパー上海II

●かいます
・ストリートファイターII
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・天地を喰らう
・天地を喰らうII
・ストライダー飛竜
・キャプテンコマンドー
・大魔界村
・ワンダーIII
・ＵＳネイビー
・ニモ
・ロストワールド（Ｐ付）
・ファイナルファイト
・ブラックドラゴン
・ガンスモーク
・闘いの晩歌
・サイドアームス
・エリア８８
・プレミアサッカー
・マーシャルチャンピオン
・サンセットライダーズ
・悪魔城ドラキュラ
・トライゴン
・グラディウスI
・グラディウスII
・グラディウスIII
・サンダークロス
・サンダークロスII
・スーパーコントラ
・ゼクセクス
・Ａ−ＪＡＸ
・ＭＩＡ
・エイリアンズ
・シンプソンズ
・恋のホットロック
・コントラ
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・ファイネストアワー
・オーダイン
・システムIIボード
・システムIボード
・パックマニア
・ギャラガ８８
・ドラゴンスピリット
・トイポップ
・ギャラガ
・ギャプラス
・イシターの復活
・ドルアーガーの塔
・リブルラブル
・ドラゴンバスター
・バラデューク
・グロブダー
・フォゾン
・ホッピンクマッピー
・パックランド
・サイコソルジャー
・ぶたさん
・雷電
・ラストデュエル
・ダークシール
・ダークシールII
・エドワードランディ
・空牙
・ウルフファング
・メタルブラック
・その他中古基盤・ジャンク
基盤なんでも現金で買取ます。

㈱トライ　東京都千代田区外神田３−２−１橋爪ビル２Ｆ
☎　０３（５２９５）０６６９
ＦＡＸ０３（５２９５）１９５８

うります&かいます⑥

中古基板
売ります
買います

Alex
㈱アレックス

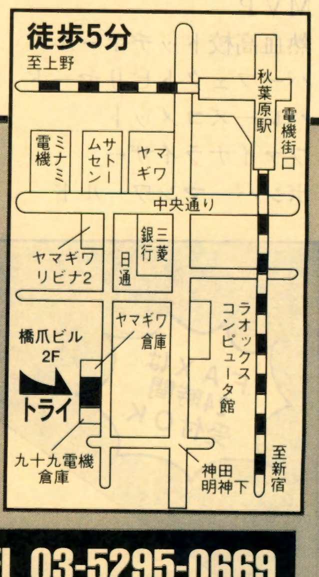
TEL 092-461-2202
FAX 092-461-2203
〒816
福岡市博多区半道橋1-14-30

●うります
・グランプリスターＩ
・両替機
・野球拳・筐体・ソフト
・アウトランＤＸ
・パッティグチャレンジ
・ＵＦＯキャッチャーＤＸⅡ
・ＧＰライダー
・パラダイスアレー
・ダートフォックス
・スロッベンダー
・マドンナ（パチスロ）
・マドンナ25筐体
・メダルポニー
・ネオジオＭＶＳハード・ソフト
・豪血寺一族
・スーパーストⅡ
・機動戦士ガンダム
・パーフェクトソルジャー
・燃えろゴンタ
・ストⅡ・Ⅱ'・Ⅱ'ターボ
・ギャルズパニック
・上海Ⅲ
・仮面ライダーバトルレーサー
・ニューマンアスレチック
・ソニックウイングス
・マッスルボマーＩ・Ⅱ
・おいしいパズルはいりませんか
・ファイターズヒストリー
・クライムファイターズＩ・Ⅱ
・クイズクレヨンしんちゃんＩ・Ⅱ
・龍神
・出たなツインビー
・マクロスＩ・Ⅱ
・ガイアポリス
・エメラルディア
・アンダーカバーコップス
・サンダークロスＩ・Ⅱ
・ゴールデンアックスＩ・Ⅱ
・Ｆ１グランプリＩ
・天地を喰らうⅡ
・ファイナルファイト
・コズモギャングザパズル
・ソニックザ・ヘッジホッグ
・キングオブドラゴンズ
・コラムスＩ・Ⅱ
・キャデラックス
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・達人王
・ドリフトアウト
・カフェドール
・麻雀電子基盤
■各種花札在庫有り！
■各種麻雀在庫有り！
■その他各種在庫有り（400種）！
（基板・ロムキット・大型機）
●かいます
・バーチャーレーシング
・ＵＦＯキャッチャー
・野球拳筐体・ソフト
・両替機・コイン計数機
・各種クレーン
・その他テーブル・メダル機

NEO·GEOソフト
ハードキット
高価買取り中!!

得点王
ビューポイント
ラストリゾート
忍者コマンド
ラ ギ
バカ殿様

高価買取り
カセット



BUY&SELL

その他買取りPCB！

●アンダーカバーコップス●ウルフファング●メタルブラック●ガイアポリス●マーシャルチャンピオン
●ファイターズヒストリー●ゼクセクス●マクロスⅠ●達人王●ファイナルファイト●ゴールデンアックスⅡ
●戦国エース●魔法大作戦●海底大戦争●ボンバーマンワールド●雷電●ドギューン

㈱トライ 〒101 東京都千代田区外神田3-2-13 橋爪ビル2F TEL 03-5295-0669
FAX 03-5295-1958

うります&かいます⑤

●うります

- ・エンマ大王
- ・バーチャレーシングツイン
- ・スイートファクトリー
- ・アグレス
- ・R－タイプレオ
- ・ギャロップ
- ・クォース
- ・クラックス
- ・クラッヒッター
- ・コラムスII
- ・スーパーマスターズ(P付)
- ・セイントドラゴン
- ・ダッシュ野郎
- ・ダブルドラゴン
- ・ダイナミックCC.
- ・タンクフォース
- ・ドラゴンブリード
- ・ハットリス
- ・パズニック
- ・ピストル大名
- ・ブロックアウト
- ・フラッシュポイント
- ・マジカルクリスタル
- ・レゾン
- ・究極タイガー
- ・鮫　鮫　鮫
- ・ナックルヘッズ
- ・カプコンベースボール
- ・ゼクセクス
- ・バラデューク
- ・キックアンドラン
- ・ファンキージェット
- ・SDガンダム
- ・MVP
- ・熱血高校ドッヂボール
- ・パーフェクトビリヤード
- ・ハレーズコメット
- ・ファイナライザー
- ・ボンバーマンワールド
- ・ウルトラマン
- ・マクロス
- ・コットン
- ・ニモ
- ・ゴールデンアックス
- ・ロードランナー
- ・空手道
- ・アッポー
- ・雷電
- ・デスブレイド
- ・メジャータイトル２
- ・メタルブラック
- ・Xメン
- ・グラディウス
- ・サンダードラゴン
- ・バース
- ・ガンホーキ
- ・スーパーストII
- ・出たなツインビー
- ・ドラゴンセイバー
- ・トライゴン
- ・レインボーアイランド
- ・S．T．G．
- ・ウォーリーを探せ
- ・空牙
- ・サーカスチャーリー

〈麻雀〉

- ・麻雀学園
- ・麻雀学園２
- ・パニックスタジアム
- ・早くヤってよ
- ・とっても E雀
- ・大予言
- ・トリプルウォーズ

〈花札〉

- ・華折鶴
- ・花鉄砲

〈クイズ〉

- ・TV合衆国
- ・三國志
- ・DANの反乱
- ・宿題を忘れました
- ・廊下に立ってなさい
- ・魔Q大冒険
- ・F1ワン・ツー
- ・ハイホー
- ・殿様の野望

〈ネオジオ〉

- ・あしたのジョー伝説
- ・餓狼伝説２
- ・キングオブモンスター２
- ・クイズ大捜査線
- ・クロススウォード
- ・フットボールフレンジ
- ・2020ベースボール
- ・リーグボーリング
- ・ニンジャコマンドー
- ・ラストリゾート
- ・龍虎の拳
- ・ワールドヒーローズ
- ・ファイヤースープレックス
- ・戦国伝承２
- ・キングオブモンスター
- ・５φメダル５万枚

●かいます

- ・都内ロケーション
- ・体感ゲーム
- ・パイオニアV50・V50II
- ・メダルゲーム各種
- ・18吋～29吋UPライト筐体
- ・ぷよぷよ
- ・テトリス
- ・花折鶴（その他花札）
- ・名人戦
- ・スーパーオセロ
- ・コラムス

㈱アスパック　東京都稲城市東長沼 3106-3 オークプラザ３F
☎　0423（78）7850
FAX0423（78）7851

うります&かいます④

●うります
・アウトランナーズ
・フォートラックスＤＸ
・ハードドライビング
・チェイスＨＱ
・バーチャレーシングＤＸ
・バーチャレーシングＴＷＩＮ
・ニュースイートランド
・ゴーストタウン
・ターミネーターII
・ビッグランポニー
・エアロシティー
・ドリームキャッチャー
・ファイナルラップ３
・ニューＵＦＯキャッチャー
・スーパーモナコＧＰ

●かいます
＜大型筐体＞
・アフターバーナーＤＸ
・アウトランＤＸ
・パワードリフトＤＸ
・ビックランＤＸ
・ＧＰライダー
・バーチャレーシング（ツイン）
・メタルホーク（ＤＸ）
・ＷＧＰ　ＤＸ
・Ｇ−Ｌ０Ｃ　ＤＸ
・ストライクファイターＤＸ
・ラッドモビール
・ニューＵＦＯキャッチャー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・ニュースピードホッケー
・ラインオブファイヤー
・スーパーモナコＧＰ　ＤＸ
・スーパーモナコＧＰ（ツイン）
・レーザーゴースト
・Ｆ１エキゾーストノート
・グランドプリックススター
・レールチェイス
・ＵＦ０モグラ
・エアーインフェルノ
・スズカ８アワーズ（ＤＸ）
・ウイニングラン（ＤＸ）
・スーパーハングオン　ミニライドオン
・シスコヒート（ＤＸ）
・ソニックブラストマン
・その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ　東大阪市高井田本通５丁目２番地
☎ ０６（７８３）６３６２
ＦＡＸ０６（７８３）６３４７
フリーダイヤル0120-006362
東京サービスセンター03(783)0577

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

大型機買います！売ります！

（中古）



今すぐお電話を！
うります！かいます！

特に
スズカ８アワーズ
アウトランＤＸ
アウトランナーズ
買います

フリーダイヤル（料金無料）
0120-006362

株式会社 ケイアンドユウ　〒577 東大阪市高井田本通５丁目２番
TEL06(783)6362　FAX06(783)6347

うりますＦかいます③

●うります
・ジャンボヘキサ
・ニューUFO
・Dキャッチャー
・UFODXII
・スイートランド
・ファイナルラップIII
・ハングオン
・バーチャレーシング
・バッケットS
・カンアーレー
・スキップビート
・ボーラーローラー
・UB・QB
・リーサルエンフォーサス
・スチールガンマー
・ビーストバスター
・ターミネーターII
・Gロック
・タイトルファイト
・エアーコンバット
・ザウルスウォーズ
・バスケット
・Mコンバット
・ボイジャー2
・C－15
・EX・BJ
・ダービーディ
・ポーカースロット
・ブラックジャックスロット
・直線ダービー
・ミルキーウエイ
・EXダービーF1
・エメラルドホール
・C－12
・キャッシュ・R
・マジックサーカス
・ハーリーレーサー
・ビンゴサーカス
・ワールドダービー
・高額紙幣両替機
・メダル貸出機

㈲観世　東京都品川区上大崎２－13－45日興パレスグリーンビュー白金501号
☎　03（5420）0571
FAX03（5420）0740

●うります
・カフェドール
・世界の神秘
・プレイスロット
・チェリーボーナス
・エルドラード
・キューティライン
・マジカルオッズ
・ラッキー88
・オッズフィバー
・エンゼルクラブ
・７ボーナス
・センターA
・１３７Wターボ
・GTW
・３７スクランブル
・EX１３７
・１３７Wフィバー
・花合わせ６
・華天国
・華吹雪
・華菖蒲
・かぐや姫
・ベガス
・カフェタイム
・赤麻雀
・一発逆転
・壱番雀
・東洋の神秘
・10型14型卓上機
・クイズBOX
・ビックショット
・ズーム８
・両替機
・電子部品激安

●かいます
・BETタイプ
・花札の基板
・不要機械全て引き受けます
遠方でも可
・あらゆるゲーム修理承ります

※振込口座
住友銀行　日本一支店
普通口座　1051317
㈲ネクスト

㈲ネクスト　大阪市浪速区日本橋４－１－６
☎　06（645）0210
FAX06（644）0040

★売ります・買いますの〆切は毎月５日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます②

買
基板
株式会社 秀和
大阪市浪速区日本橋5-12-9
☎ (06) 632-6644
FAX (06) 649-7222

●うります
・タントアール
・トップランキングスター

●かいます
・ハットトリックヒーロー'93
・モータルコンバット
・ブランディア
・サイレントドラゴン
・アラビアンマジック
・グリットシーカー
・ハットトリックヒーロー
・アースジョーカー
・スカイスマッシャー
・ヴォルフィールド
・デットコネクション
・ファイナルスターフォース
・雷電
・レジオネア
・ガンネイル
・サンドスコーピオン
・スーパーピンボールアクション
・リムロッキンバスケット
・ナックルヘッズ
・F/A
・スーパーワールドコート
・パックランド
・ワルキューレ
・リブルラドル
・ドルアーガー
・メトロクロス
・スカイキッド
・海底大戦争
・メジャータイトル2
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・クロスブレイズ
・ガンフォース
・ガンホーキ
・剣豪
・サンダーブラスター
・エアーデュエル
・最後の忍道
・大工の源さん
・Rータイプ2
・フィグゼイト
・ナックルバッシュ
・ドギューーン
・達人王
・Vファイブ
・ヴィマナ
・ゴールデンアックス2
・スパイダーマン
・アラビアンファイト
・コラムス1
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・プレミアサッカー
・ガイアポリス
・マーシャルチャンピオン
・GIジョー
・ミスティックウォリアーズ
・X−MEN
・バッキーオヘア
・ザ シンプソンズ
・アステリックス
・クライムファイターズ2
・サンセットライダース
・ゼクセクス
・ドラキュラ
・サンダークロス
・グラディウス2
・グラディウス3
・グレートラグタイムショー
・ポケットギャルDX
・キャプテンアメリカ
・ダイエットGO GO
・ガンボール
・チャイナタウン
・デスブレイド
・バーディートライ
・エドワードランディー
・ファイターズヒストリー
・ジョー&マック
・ウルフファング
・富士山バスター
・ギャルズパニック
・D. J. BOY
・B. LAP BOYS
・ゼロチーム
・セイブサッカー
・得点王
・サムライスピリッツ
・ストリートファイター2ターボ
・ストリートファイター2ダッシュ
・ストリートファイター2
・ナイツオブザラウンド
・バース
・ストライダー飛龍
・キャプテンコマンド
・天地を喰らう
・ワンダー3
・キングオブドラゴン
・チキチキボーイズ
・エリア88
・ニモ
・ファイナルファイト
・マジックソード
・大魔界村
・戦場の狼2
・USネイビー
・キャデラックス
・ロストワールド (レバー)
・パニッシャー
・天地を喰らう2
・ブロックブロック (レバー)
・ビッグストライカー
・64THストリート
・ヒーテッドバレル
・JuJu伝説
・シャドーフォース
・ウルトラ闘魂伝説
・マクロス2
・スーパー上海
・戦国エース
・ワールドラリー
・上海2
・マクロス
・ダブルウイング
・チャタンヤラクーシャンク
・大王
・SDガンダムネオバトル
・スーパーパン
・プレーガール
・とりで
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話してください。

＊年中無休 10:00～7:00
㈱秀和 大阪市浪速区日本橋5−12−9
☎ 06 (632) 6644
FAX06 (649) 7222

うります&かいます ①

●うります
・カニカニパニック
・バトルクロード
・パーフェクトソルジャーズ
・ドラゴンボールZ
・スーパーストII
・マッスルボマーDUO
・クレヨンしんちゃんおらと遊ぼう
・砦II
・マジカルキャットアドベンチャー
・グレートスラッカーズ
・豪血寺一族
・上海III
・ストライダー飛竜
・SDガンダム三國志
・ニューマンアスレチック
・LDクイズ（LDプレイヤー付）
・パニッシャー
・おいしいパズルはいりませんか
・キース&ルーシー
・キャデラックス
・爆列クラッシュレース
・マッスルボマー
・ワールドラリー
・フォゾン
・アースジョーカー
・ガルメデス
・シューマイザーロボ
・スーパーワールドコート
・ソニックザヘッジホッグ
・大魔界村
・天地喰らう
・ナイトスラッシャーズ
・メタモルフィックフオース
・リブルラブル
・ウルトラ闘魂伝説
・スーパーワースタ93激闘版
・天地を喰らうII
・ブールホーク
・プレイガール
・戦国エース
・ダライアス（エクストラ）
・アサルトロムキット
・ウイロー
・ウォーオブエアロ
・クイズクレヨンしんちゃん
・熱闘！激闘！クイズ島
・四川省II
・ノストラダムス
・笑いの華天使
・ビックストライカー
・仮面ライダーバトルレーサー
・スペースインベーダー
・トップランキングスター
・ゴークス（センサー付）
・ヒーテッドバレル
・ワルキューレの伝説
・カプコンボーリング（パ付）
・マーシャルチャンピオン
・メタルブラック
・雷電
・SDガンダムネオバトリング
・ギャプラス
・グレートラグタイムショー
・コズモギャングザビデオ
・ソニックザヘッジホッグ
・タンクバタリアン
・ツタンカーム
・ファンキーフィッシュ
・マッピー
・クイズめくるめくストーリー
・サイバトラー
・セルフィーナ
・ダライアスII
・テトリス
・ディグダグ
・ナックルバッシュ
・華のあげまんテープキット
・マクロスII
・ゼクセクス
・ダイナマイトデューク
・ドンキーコング
・キャリバー50（パ付）
・サンダークロス
・スーパーライダー
・ターボフォース
・エクスバニア
・機動戦士ガンダム
・クイズ激烈スクランブル
・クイズ人生劇場
・クイズチャンネルクエスチョン
・コンバットスクール（パ付）
・スカイキッド
・ストリートファイターIIダッシュ
・達人王
・ダークエッジ
・ダークシールII
・バーニングライバル
・爆烈ブレーカー
・ヴィマナ
・ファイナルファイト
・ボンジャック
・未来忍者
・リムロッキンバスケット
・エースアタッカー
・黄金の城
・クイックス
・クライムファイターズ
・コズモギャングザパズル
・シーファイターポセイドン
・シュトラール
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンX
・青春スキャンダル
・ダークシール
・ドラゴンセイバー
・花札 あぶない放課後
・フーチャースパイ
・フーピー
・プレイゾン
・ホラーストーリー
・レインボーアイランド
・レディバグ
・ロンパーズ

〈メダル〉
・アラジン
・チェリーボーナスII
・ドラゴンチャンス
・ドリーム9
・ハイストフィーバー
・マジカルオッズ

〈麻雀〉
・かぐや姫
・実録マルチ麻雀
・スーパーマル禁版
・グッとE雀
・恋のマジックポーション
・麻雀女学園
・LD麻雀ジェラシー ロムキット
・ワクワクキャッチャー
・アマンドピンキー
・コミック劇場
・麻雀スタジオ101
・大車輪
・麻雀バナナドリーム

☆その他低価格麻雀多数あり
※振込口座
第一勧業銀行　代田橋支店
普通口座　1347321
（株）玉　屋
※御住所かFAXナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉2丁目1番26号
☎ 03（3323）5522
FAX03（3323）5533

ここは情報満載玉屋のページ

03-3323-5522(代)

東京03のみなさんにサービス　いつでもご来社にこにこ笑顔で待ってます!

- 当社より御購入の新製品は全て下取り可!!
- 月に2回、新製品情報と中古基板在庫リストを無料配布。
- パネル・パーツ類に関する御相談お受けします。
- 新製品から中古まで全て揃っております。

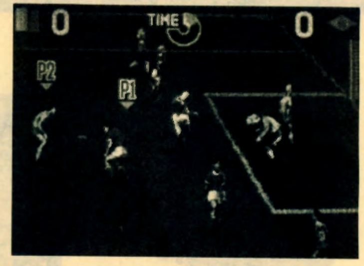




スーパーストリートファイターIIX
(株)カプコン

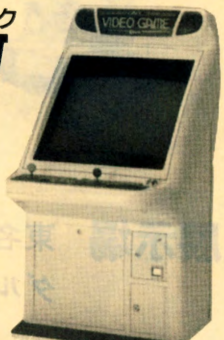


ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト(株)



得点王2
(株)エス・エヌ・ケイ

ポニーⅣ(マーク)



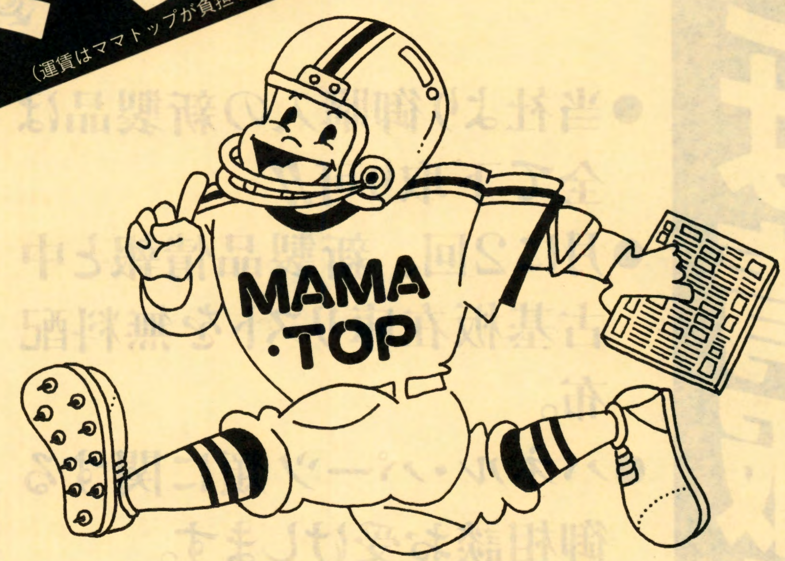
(株)ジャレコ

創業11年、信頼と実績でご奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー
株式会社 玉屋　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-5522(代) FAX.03-3323-5533 (振込口座) 第一勧業銀行 代田橋支店 (普)1347321 (株)玉屋
〈基板買取り〉どんな基板も買取ります。しかも現金一括で買取り!!
株式会社 アペックス　〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-9911(代) FAX.03-3323-9940

買います

（運賃はママトップが負担します）

売ります



お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい。

大型機・メダル機・ゲーム基板（中古）

中古大型機カラーカタログ有料であります。











いつでもご連絡いただければ、
大型機・基板の毎日の在庫表を
ＦＡＸさせていただきます。

展示場 東名静岡と清水インターの近くにある３００坪の倉庫に、整備した大型機、メダル機が大量に在庫してあります。8人のエンジニアが整備して出荷致します。

買います　売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.
PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

あなたの会社のエンジニアを
育成します。

MAMA·TOP
CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420 JAPAN

振込先
清水銀行　　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ



㈱ママトップ　本社
〒420 静岡市東千代田1-7-8ＴＥＬ054-263-9373（代表）ＦＡＸ054-263-9374

ロケーション別業況

1月上旬▼2月上旬

㊓情報満載!!

知りたいニュース・気になるデータ満載。
ロケーションの声が生きています。

不透明ではあるが、クレーンの落ち込みに歯止めが!?

概ね、昨年よりも更に落ち込んだ今年の正月成績だったが、やはり年間に何度とない大きな商業機会に潤い賑わったのもまた事実。しかし、全般的に厳しい状況にある昨今だからこそ、束の間の賑わいの後の寂しさにはより一層身につまされるものがあるだろう。ましてや、この2月は例年にならえば売上げは低く推移し、期待感に乏しい時期。新規参入者にとっては、どこまで落ち込むのやらと不安感にさいなまれ、「こんなはずでは…」とのため息も漏れ聞こえてきそうだ。

オペレーター諸氏に今期の状況を伺ったが、「客単価が目に見えて落ちている」、「土日の客が減った」など、やはり低調との意見が大半を占めた。「リッジレーサーが良い」、「大型メダル機に目新しい新製品が発売され、これの導入によりメダル客減退の巻き返しが図れそうだ」などが今回聞かれた、唯一の明るい材料だった。ただ、これまで幾度となくやり玉に挙げられて来たクレーンゲームだが、今回次の様な意見が聞かれた。

「ようやく一段落ついた、といった所でしょうか。右肩下がりだった売上げも、ここに来て一定ラインを保持している様です。人心地がついた感じですね。予断は許しませんが、しばらくはこのまま推移しそうな気がします」。

「皆さんが騒いでいる程落ち込んだとは思っていません。勿論、一時期に比べ売上げがダウンしているのは否めませんが、それでも現在もトップクラスのインカムであることに違いはありません」等々。

クレーン機について伺った限りでは、悲観的な意見や恨み節はあまり聞かれなかった。これが、小康状態を保っているだけなのか、それともこの辺りにインカムが落ちつくことになるのか…。この先どうなるのかは判然としないが、急激な落ち込みだけはないだろうというのが大勢の見方だ。

ただ、「ほんの少しの時間であれだけのコインが落ちるマシンなんて、今後現われるのかどうか…」と、とあるオペレーターから呟きが漏れた。確かにクレーン機の後継機たるマシンの登場は誰しもが望む所ではあるが、この呟きの様に、それがおいそれと現われる様な代物でないこともオペレーター諸

MONTHLY RANKING 1994 MARCH

コクピット/アップライト COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAMES

1st リッジレーサー〈ナムコ〉
Ridge Racer〈Namco〉



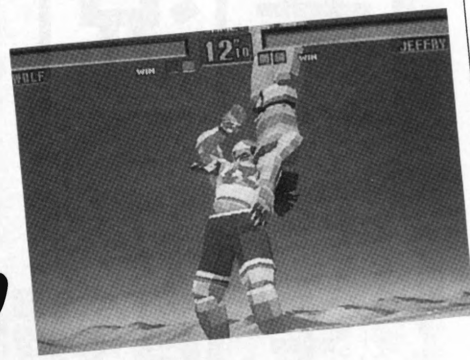
176 Points

		得点/Points
2	アウトランナーズ〈セガ・エンタープライゼス〉 Out Runners〈Sega Enterprises〉	123
3	リーサルエンフォーサーズ〈コナミ〉 Lethal Enforcers〈Konami〉	78
4	スズカエイトアワーズ2〈ナムコ〉 Suzuka 8 hours 2〈Namco〉	65
5	エアーコンバット〈ナムコ〉 Air Combat〈Namco〉	54
6	バーチャ・レーシング〈セガ・エンタープライゼス〉 Virtua Racing〈Sega Enterprises〉	47
7	ソニックブラストマン〈タイトー〉 Sonic Blast Man〈Taito〉	31
8	V.S.スーパーキャプテンフラッグ〈ジャレコ〉 V.S.Super Captain Flag〈Jaleco〉	25
8	それいけ ココロジー2〈セガ・エンタープライゼス〉 Sinri Test Kokology2〈Sega Enterprises〉	25
10	早押しクイズ王座決定戦〈ジャレコ〉 Speed King-King of Quiz〈Jaleco〉	21
11	キャプテンゾディアック〈タイトー〉 Captain Zodiac〈Taito〉	20
12	エキサイティングスピードホッケー〈セガ・エンタープライゼス〉 Exciting Speed Hockey〈Sega Enterprises〉	17
13	サイバースレッド〈ナムコ〉 Cyber Sled〈Namco〉	16
13	スターライトフォーチュン〈セガ・エンタープライゼス〉 Starlight Fortune〈Sega Enterprises〉	16
15	チャンピオンキック〈大平技研工業〉 Champion Kick〈Ohira Gikenn Kogyo〉	15
15	ファイナルラップ3〈ナムコ〉 Fainal Lap 3〈Namco〉	15
17	バスケットスタジアム〈タスコ〉 Basket Stadium〈Tasko〉	10
17	チャレンジヒッター〈タイトー〉 Challenge Hitter〈Taito〉	10
19	ポップショット〈像/宝娯楽〉 Pop Shots〈Zo/Takara Goraku〉	9
20	F1 スーパーラップ〈セガ・エンタープライゼス〉 F1 Super Lap〈Sega Enterprises〉	8

MONTHLY RANKING

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAMES

1st バーチャファイター〈セガ・エンタープライゼス〉
Virtua Fighter〈Sega Enterprises〉



168 Points

		得点/Points
2	餓狼伝説スペシャル〈エス・エヌ・ケイ〉 Fatal Fury Special〈SNK〉	125
3	ぷよぷよ〈コンパイル/セガ・エンタープライゼス〉 Puyo Puyo〈Compile/Sega Enterprises〉	102
4	スーパーストリートファイターII〈カプコン〉 Super Street Fighter II〈Capcom〉	77
5	スラムダンク〈コナミ〉 Run & Gun〈Konami〉	61
6	雷電II〈セイブ開発〉 Raiden II〈Seibu Kaihatsu〉	57
7	ダンジョンズ アンド ドラゴンズ タワー オブ ドゥーム〈カプコン〉 Dungeons & Dragons Tower of Doom〈Capcom〉	53
8	熱闘/激闘/クイズ島〈ナムコ〉 Netto! Gekito! Quizto〈Namco〉	50
9	龍虎の拳2 Art of Fighting2〈SNK〉	45
10	クイズ ココロジー2〈テクモ〉 Quiz Kokology 2〈Tecmo〉	37
11	豪血寺一族〈アトラス〉 Power Instinct〈Atlus〉	29
12	バツグン〈東亜プラン〉 Batugun〈Toa Plan〉	26
13	上海III〈サン電子/タイトー〉 Shanghai III〈Sun Electronics/Taito〉	25
14	究極戦隊ダダンダーン〈コナミ〉 Monster Maulers〈Konami〉	24
15	クイズ クレヨンしんちゃん〈タイトー〉 Quiz Crayon Shinchan〈Taito〉	23
15	ギャルズ パニック2(クイズバージョン)〈金子製作所〉 Gal's Panic II (Quiz Version)〈Kaneko〉	23
17	アイドル雀士スーチーパイSpecial〈ジャレコ〉 Idol Janshi Su-chi-pai Special〈Jaleco〉	19
18	グランドストライカー〈ヒューマン〉 Grand Striker〈Human〉	18
19	ボンバーマンワールド〈アイレム〉 New Atomic Punk〈Irem〉	15
20	クイズ チャンネル・クエスチョン〈中日本リース〉 Quiz Channel Question〈Nakanihon Wreath〉	11

上のランキング表の得点は、左頁の表の1位=10点、2位=9点、……10位=1点として集計したものです。従って、各種のインカムの高い低いに限らず、未設置、非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低くおさえられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数量化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数量化したものであることをご承知おきください。

氏は肌で感じている様子。だからこそ、クレーン低調に対し漠然たる不安感があるのかも知れない。
ただ、一個人的に足元だけを見ていれば、確かにこの不況と相まった売上げ低下の現状だけが見えてしまうが、アミューズメント産業界を全体的に見渡せば、例えば通産省の「アミューズメント空間産業研究会」の設置だとか手続き業務の簡素化、一般マスコミへの露出機会増加など、産業として捉えれば更なる成長を現在もし続けているといえるであろう。
不況下に於いても、その土壌だけは確実に拡大しているといえ、また最先端ハイテク技術の一端を担う産業であるということも見逃せない。如何にして売上げの維持、増強を成しえるかは大切だが、大局を見誤り、不法営業に走ってしまっては元も子もない。
ともあれ、この本がお手元に届く頃には「AOUエキスポ」も開催され、94年度を引っ張るであろう機種も肌で感じられるはず。それらの発売時期はまちまちであろうが、どういった機種を投入し、どういった店舗アピールを行なっていくのか、今から戦略を練っておいても損はない。

２月10日　現在のインカム順位

機種名 ＼ オペレーター（地域）	A 北海道	B 東北	C 東北	D 関東	E 関東	F 関東	G 関東	H 関東	I 中部	J 中部	K 京阪神	L 京阪神	M 京阪神	N 京阪神	O 京阪神	P 中国	Q 中国	R 四国	S 九州	T 九州
バーチャファイター	1	1	3	1	9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2			1
スーパーストリートファイターII		3	2					4	6		6	5	4		9	3	4	2		7
餓狼伝説スペシャル		2	1	9	8	2	10	8	5	4	4	3	2		2	2	1	1	3	6
スラムダンク			4			9	5			8	5		5			4		3	2	4
豪血寺一族		6	9			3					10	8					3	10	10	
究極戦隊ダダンダーン							6			10	7	6	7						6	
ぷよぷよ	5	5	5	2	7	4	7	2		2	8	7	6		8	6	5	5	4	8
雷電II				3	3	7	4		8	5		4	10	6			9			5
クイズココロジー2	3		8	4				3	9	7					7		10			
サムライスピリッツ		4									9									
龍虎の拳2							2				1	2	3							2
ダンジョンズアンドドラゴンズパワーオブドゥーム		9					3			6	3	10				7		4	1	3
クイズクレヨンしんちゃん									4					3	3					
バトルクロード																5				
バツグン					2	6									6			8	7	
熱闘！激闘！クイズ島	2			5				5	3					2	4		6			
グランドストライカー	7			6	6		9						9							
プレミアサッカー															5				9	
ハットトリックヒーロー'93			10													9				
サンダードラゴン2					4							9								
ニューマンアスレチックス														5						
アテナのハテナ	6																			
ボンバーマンワールド		8						6						7					8	
マッドシャーク					5															
野球格闘リーグマン																			5	
クイズチャンネル・クエスチョン									7					4						
ＳＤガンダムネオバトリング		7																		
クレヨンしんちゃん　オラとあそぼ			7					9									7			
タントアール								7	10											
クイズ学問ノススメ									2											
上海III	4		6	10	10	5		10										7		
アイドル雀士スーチーパイスペシャル										3						8	8	6		
スーパーリアル麻雀PIV													8							
ギャルズパニックII				7	1		8			9								9		9
コラムス															10					
テトリス	8			8		8														
リッジレーサー	1	1	1	4	2	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1		
アウトランナーズ	3		2	5		2	4	4	2	3		3	3	3			2	3	1	2
バーチャレーシング				6				5	9		3	6	2		5		5			
リーサルエンフォーサーズ		2						8	4		1	2	4	4		2			2	3
ソニックブラストマン			5	7				6		2	4									
スズカエイトアワーズ2	4			3	3		2		7		2	7		2						4
キャプテンゾディアック		4				5											4			
チャレンジヒッター					1															
チャンピオンキック			3			4														
それいけココロジー2								3	3						2					
ＶＳキャプテンフラッグ									10			4				3		2		
エアーコンバット	2	3					3		5			5		8	3					5
ダンク&ダンク									6											
ファイナルラップ3									8		8	9						4		
クライムパトロール												8								
ＮＢＡ－ＪＡＭ												10								
サイバースレッド	5						5	7					5							
エキサイティングスピードホッケー										5	5		6							
スターライトフォーチュン								2							4					
ポリネットウォリアーズ																4				
ゾンビキャッスル		5																		
バスケットスタジアム				1																
ポップショット				2																
早押しクイズ王座決定戦					4	3								5						
レールチェイス								9						6						
エイリアン3ザ・ガン								10												
ヒルクライマー										4										
アームチャンプスII											6									
タイトルファイト											7			7						
ベストピッチ			4																	
F1スーパーラップ																	3			

それでは機種別の動きを見てみる。まず、ビデオゲームでは**バーチャファイター**（セガ社）が今期もトップを独走。

「これまでの格闘ものと違っているのは、様々な客層を引きつけるという点。当然、画面から受けるインパクトによるものでしょうが、逆にお客がそれに慣れてしまった時にどうなるのか、このゲームの真価が問われるのはそれからでしょう」（関東Aオペレーター）。

「操作方法が同種ゲームと異なっていますから、どちらかといえばマニア受けはしない方だと思います。それでもインカムが良いのは、やはり客層が広いからでしょう」（四国Dオペレーター）。

客層を限定しない、というのが一番の強みである様だ。まだまだトップクラスは固いとみて差し支えないだろう。

「格闘ものでは『ネオ・ジオ』が今一番勢いがある」との意見が多い様に、**餓狼伝説スペシャル**（エス・エヌ・ケイ）も依然好調。**龍虎の拳2**（エス・エヌ・ケイ）の登場を受け、その勢いは幾分削がれ気味とはいえ、余力はまだまだ十分ある様だ。一方、龍虎の拳2も勢い良く飛び出した。集計時に設置数が少なかったせいもあり第9位での登場となったが、来期以降への期待は高い。ただ、「ちょっと内容が難し過ぎるみたいですね。餓狼スペシャル程の活躍は果たしてどうでしょう」との意見も。果たしてどうでしょう。

スーパーストリートファイターII（カプコン）はダウン傾向。**ぷよぷよ**（コンパイル／セガ社）は全く不安無しの安定状態を今期も維持。クイズものや**雷電**II（セイブ開発）、**バッグン**（東亜プラン）のシューティング2機種も安定。新製品では、**ダンジョンズアンドドラゴンズ　タワーオブドゥーム**（カプコン）が好調なスタートを切った。

その他、**上海**III（サン電子／タイトー）、**ギャルズパニック2**（金子製作所）や、麻雀ゲームでは**アイドル雀士スーチーパイスペシャル**（ジャレコ）などが活躍、息の長い稼動に期待が持たれる。

中・大型機では、**リッジレーサー**（ナムコ）が今期も独走。「今はリッジレーサーでもっている様なもの」と言わしめる程で、長期に亘る高稼動への期待も高い。その他、**アウトランナーズ**（セガ社）や**リーサルエンフォーサーズ**（コナミ）、**スズカエイトアワーズ2**（ナムコ）などが安定した動きを見せている。

バーチャファイターの出現で他の格闘技ものに陰り?

今期のこどもシングルロケーションも前期同様に悪く、回復の兆しさえ見えないという状態が続いている。例年寒さが厳しくなるこの頃は、一年を通して最も低迷する時期ではあるが、今年は、この寒さが去り、暖かい春風が吹くようになっても、果たして回復できるのかどうか疑問だ。

こどもシングルロケーションの多くが、いや大半といってもいいほど採算割れへと追い込まれている。新規に投入したソフトの償却さえおぼつかないオペレーターも出てきており、事態は以前にも増して一層深刻化してきている。

ロケーション管理を怠っているオペレーターなら低迷も採算割れも当然の結果であろうが、真剣にロケーション運営に取り組み、汗を流し、知恵を絞っているオペレーターでも、現在の状況下では苦戦に次ぐ苦戦を強いられているのである。

新作ソフトを採算を無視してロケー

噂のマシン

◆金子製作所は、家庭用ゲームソフトとして人気の高いシリーズもの「PC原人」を業務用にリリース。タイトルは**究極II PC原人**。これは、可愛らしいキャラクターが頭突きで敵を倒しながら進むアクションゲームで、自由に選択可能な全21ステージで構成されている。同社製品「大江戸ファイト」のシステムボードがあればサブボードのみでの使用も可能。

また、同社では**ジェット原人**（94年7月発売予定）や、その他カーレースもの、スポーツもの、アクションゲームなどのビデオゲームを現在開発中である。

◆コンパイルは、一昨年発売され、未だ高インカムを保ち続けているパズルゲーム「ぷよぷよ」の第2弾**ぷよぷよ2**を開発中。詳細については未発表。

◆セタでは、現在SSV用新作ソフト**ツイン・イーグルII**を開発中。このゲームはハーフトップビューの縦スクロールシューティングゲーム。レバー操作の上達により10種類のトリックショットを駆使するという、プレイヤー自身がレベルアップを図るという点が斬新。SSVによるリアルなグラフィックも魅力の一つ。今春発売の予定。また、現在**スーパーリアル麻雀PV**も開発中、今夏登場の予定である。

ションに投入しても期待してるほどの結果はでない。旧作で目先を変えてみても同様である。今のシングルロケーションでは何をやっても良い結果がでない。

餓狼伝説スペシャルなどは繁華街ロケーションでは堂々の人気ヒットソフトである。インカムもいいようだ。しかし、シングルロケーションでは、顧客数が限定されており、インカムの伸びもまたない。投資に見合うリターンがないのである。

この餓狼伝説などはまだ投資対リターンのバランスを考えられるソフトだが、それ以外では、最初から採算割れがハッキリしているものばかりで、とても新規投入など考えられない。新製品の発売価格を聞いて、いくらそのソフトに魅力を感じても、それだけで諦めさせるをえないのである。

特に最近の新製品価格などは、シングルロケーションの存在などハナから考慮されていないものばかりである。たしかに、最新技術が駆使され、画像も音響も素晴らしい。販売価格が高くなるのも頷ける。

しかし、年々ソフトの販売価格は上昇する一途である。これでは10円玉を相手にした商売は成立しないのも当然のことかも知れない。

それでも現在、こどもシングルロケーションは、この餓狼伝説スペシャルやサムライスピリッツなどの格闘技もので、なんとか凌いでいるという状態だが、そこに今年最大のヒットソフトだと噂されるバーチャファイターが出現して、このこどもシングルロケーションを支えている格闘技ものの存在が危ぶくなってきた。

「バーチャファイターを一回経験すれば、他の格闘技ものでは物足りなくなる」というファンの声があるように、このバーチャファイターは、今ある格闘技ソフトの中ではダントツの人気と実力を兼ね備えている。

登場人物の動きも従来のゲームにはないスムーズなものだし、全体を通して、いかにも最新テクノロジーが凝縮されたソフトだとの印象を与える。ゲームファンはゲームの楽しみと同時に最新、最先端のテクノロジーに直接触れることの喜びもまた味わいたいのである。

その最優秀機がこどもシングルロケーションには入れることができないのである。不可能ではない。可能だ。しかし、繁華街ロケーションでも償却するのが難しい価格なのである。とてもとてもこどもシングルロケーションには高値の華である。

今、このバーチャファイターがこどもシングルロケーションでも投入できる販売価格であれば、確実に低迷から脱出できる。傑作作品をゲーム業界全体のものとできないのは、なんとしても惜しい気がする。

こどもシングルロケーションが低迷から抜けだすには、バーチャファイターのようなビッグソフトを投入するか、またはコストパフォーマンスに成功した低価格商品しかないだろう。

特に今のような不況下では、コストパフォーマンスされた商品の開発がぜひとも必要だ。中小業者の中には、すでにコストパフォーマンスに挑戦しているところもある。この春頃には、そうした低価格商品が、いくつか登場してくるだろう。

先月号で大手メーカーが自販機ルートでシングルロケーションに進出してくると述べたが、今期でも新たな噂を耳にした。

某大手企業にも傘下の店舗でシングルに新規進出の噂

自販機ルートの場合は、路上にはみだした自販機の撤去問題もからんでおり、今後の展開は微妙だが、今期、耳にした新規参入の噂は、自販機ルート以上に現実味をおびたものであった。

大手メーカーと某大手上場企業がシングルロケーションの分野で提携するという噂なのだが、この某大手上場企業は、その傘下に全国規模の協力店を抱えている。その各店舗にゲーム機を設置する計画のようだ。

自販機ルートの場合は、管理者も常駐していないし、ゲーム機も野ざらしという問題があるが、今回の噂では大手企業の傘下の店舗に設置するという計画だけに、管理者もいればゲーム機も野ざらしということはない。

また、この大手企業の傘下にある店舗は、どこの商店街にも一店舗は必ずある生活に密着した営業形態だけに、ゲーム機とのドッキングにミスマッチ

な印象は残るものの、可能性は非常に高い。

ゲーム業界以外の大手企業とシングルロケーションの分野での提携は、今回が初めてではない。以前からいくつかはあった。しかし、提携が大成功という結果は聞いていない。

しかし、今回は、提携先の大手企業にもリストラを急ぎ、不況に強い体質を一日も早くつくる必要がある。また今回の不況で、ゲーム業界が不況に強いということも十分に知ったはずだ。それだけに、まだ噂の段階とはいえ現実味がある。

この噂が現実のものとなるにしても、まだまだ先の話であろうが、いずれにしてもシングルロケーションだけでなく、ゲーム業界も再編成されていくことは間違いないだろう。提携先もゲーム機に関連したものとは限らない。全く体質の違う異業種とのドッキングもありうることである。不況下故に、これを乗り切るには、以前にも増したしなやかな発想が今こそ必要だ。

喫茶ロケはスラムダンクにロングランを期待

喫茶ロケーションは、こどもシングルロケーションほどではないとしても決して好調とはいえない状態だ。ラインナップは格闘技ものの餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターII、サムライスピリッツなどがあり、まずまずの内容だ。

加えてパズルものクイズものも、ソコソコは健闘しており、機種構成としては充実しているといってもいいだろう。

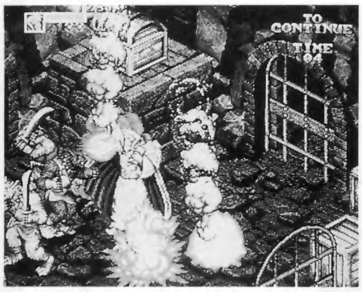
またこれに、スーパーストリートファイターIIXや龍虎の拳2が戦列に加わると、より一層構成はバラエティになる。それにスポーツもののスラムダンクがジワジワと人気上昇中なのも心強い。

特にスポーツものはロングランの稼働が期待できるだけに、ここで爆発的な人気を得るよりもジックリといきたいところだろう。

ニューマシンインフォメーション

タイトー

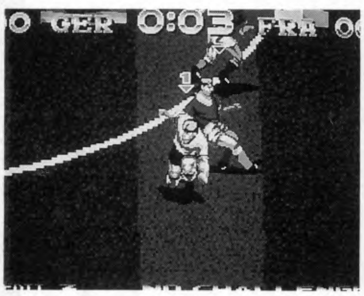
ライトブリンガー



数々の罠や仕掛けをクリアしながら進むアドベンチャーアクションゲーム。
　4人の戦士の中から選択し、1ステージ30前後のブロック（部屋）を自由に進みながら敵ボスを目指す。ブロック間の扉は、開けるための仕掛けがそれぞれ設けられている。画面はクォータービューによる視点構成。戦士は剣士、魔法使いなど3タイプあり、経験値の獲得により攻撃力、ライフゲージのアップが図れる。
　3月発売。
　標準小売価格21万円。
　㈱タイトー製。

テクモ

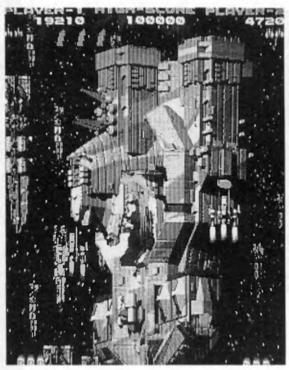
テクモワールドカップ'94



サッカービデオゲーム「テクモワールドカップ」の94年度版。
　クロスプレイ時のオートズームアップ機能や、キャラが大きくなったことによりプレイの迫力も倍増。8方向レバーと2ボタンによる簡単操作で小技が使え、フェイントでディフェンスを抜いていくといった本格的なサッカーの醍醐味も味わえる。チームはそれぞれ個性的なスタイルを持った16カ国からセレクト。2P対戦プレイも可能。
　3月3日発売。
　OP価格17万8000円。
　テクモ㈱製。

ナムコ

ネビュラスレイ



トップビューによる縦スクロールシューティングゲーム。

高速3Dグラフィック画像によるリアル且つ大迫力の臨場感が特徴。このほか、"豪快に撃つ爽快感"も重視され、シューティングの醍醐味が充分に味わえる。

画面のアイテムを集めることで装備が強化されるほか、BOMの使用も有り。操作系は8方向レバー、2ボタン。2人同時プレイ、途中参加も可能。

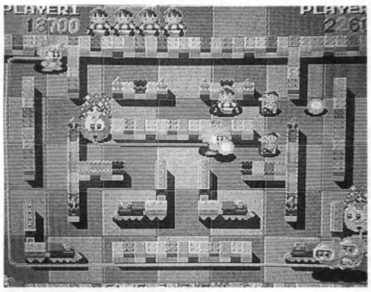
3月22日発売予定。

価格未定。

㈱ナムコ製。

ナムコ

ティンクルピット



「パックマン」「プーカァ」など、同社懐かしのキャラクターが登場する、ファンタジックなアクションゲーム。

固定画面内の敵を全滅させる内容。「ティンカーボール」などを上手く使い、迷路状ステージ内の敵キャラを全て倒せば次ステージへ。ゲーム中には、「パックマン」のステージや過去ヒット作キャラが登場し、親近感溢れるゲームに仕上げられている。2P協力プレイが可能。1レバー、2ボタン使用。

3月8日発売予定。

価格未定。

㈱ナムコ製。

エス・エヌ・ケイ

トップハンター



名うての賞金稼ぎロディー&キャシーが、宇宙海賊を相手に戦う横スクロール型バトルアクションゲーム。

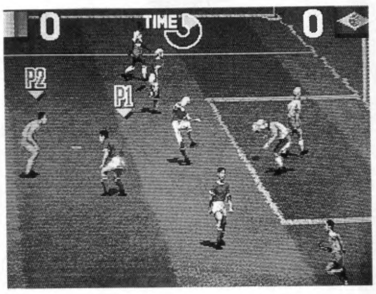
それぞれ2ステージからなる4つの惑星が舞台。惑星は、強風の吹く「風の惑星」、足場が滑る「氷の惑星」などがあり、進む順序はプレイヤーに選択権がある。バトルフィールドは手前と奥の2ライン構成。1レバー、3ボタンを使用し、腕が伸びる荒技等を駆使し戦う。2P同時プレイ、途中参加可能。100メガシリーズ。

発売日、価格未定。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

エス・エヌ・ケイ

得点王2



4年に1度の祭典「ワールドカップサッカー」を再現したサッカーゲーム。

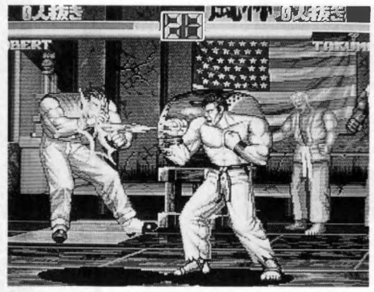
出場チーム数が12から48へ増加したことと、キャラクターに取り込み画像を使用したことが前作からの大きな変更点。48チームにはそれぞれ、スピード重視、テクニック重視などの特徴付けがなされ、更にプレイヤーがそれらの数値を変更し、独自のチームを作り上げることも可能。操作は1レバー、3ボタンを使用。2P対戦、途中参加可能。100メガシリーズ。

発売日、価格未定。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

エス・エヌ・ケイ

龍虎の拳2



ズームイン・ズームアウト機構の採用により、迫力あるバトルが楽しめる対戦格闘アクションゲーム。

前作で敵として登場したキャラクターが操作できるようになり、使用可能キャラは2人から12人へと大きく増加。気力・挑発システム等、基本操作は前作と同様だが、ボタンを短く押すと弱の攻撃、長く押すと強の攻撃になるなどの改良がなされている。

発売中。

OP価格5万8000円。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

コナミ

ゴルフィングレイツ2



回転する画面、専用コントローラが特徴の「ゴルフィングレイツ」のグレードアップバージョン。

新3D表現高性能チップ「PSAC4」搭載。3D表現に加え実写も取り込み、よりリアルなグラフィックとなった。また、初心者でも簡単にプレイできるように遊び方も画面表示。コースは4つ、ゴルファーは5人から選択でき、プレイモードも「ストロークプレイ」等、3種類が用意されている。

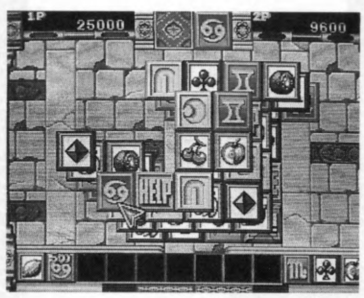
3月発売予定。

価格未定。

コナミ㈱製。

メトロ／エイブルコーポレーション

牌砦II 仇討外伝



「牌砦II」のバージョンアップ。ストーリーモードの導入等がなされた。

プレイ方法はこれまでと同様。今回は牌サイズが大きくなり見易くなった。「ストーリーモード」は、面クリアすることで乗っ取られた城を奪い返すという内容。全15面構成で、一本調子にならないようボーナスステージも設定。その他、この15面を任意にプレイする「アラカルトモード」や2人対戦モードもあり。牌柄の選択も可能となった。

発売日、価格未定。

開発元・㈱メトロ。

発売元・㈱エイブルコーポレーション。

メトロ

だるま道場



「だるま落とし」をモチーフにしたパズルゲーム。

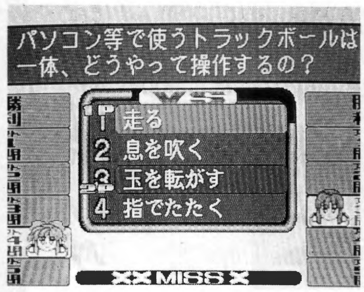
色や形の違うダルマの山から、キャラクターがふるう金槌を使いダルマを一つずつ弾き落としていく。同じダルマが画面下に規定数溜まれば消える仕組み。規定数に達する前に違うダルマを落としてしまえば、溜まったダルマは山に戻される。時間内に山を全て崩せばクリア。全16面構成で、ステージが進むに連れ規定数も増加し難しくなる。1人プレイの他、2人対戦も可能。

発売日、価格未定。

㈱メトロ製。

サン電子

クイズ めざせ!! アイドル



4人の個性的な女の子の中からキャラクターを選び、問題に答えることによってファンを増やしていくという新しい発想のクイズゲーム。
ゲームモードは、様々なイベントが発生するストーリーモードと対戦モードの2タイプ。対戦には早押し対戦と、ボタン連打によって回答権が得られる連打対戦があり、クイズバトルを更にエキサイティングに演出する。キャラごとのマルチエンディングが見物。
4月発売予定。
価格未定。
サン電子㈱製。

ビデオシステム／タイトー

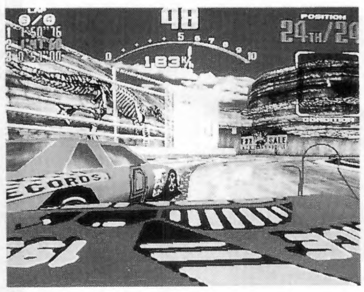
スーパーバレー'94



「スーパーバレー'91」がネオ・ジオ用ソフトとして復活。
1レバー、1ボタン（or2ボタン）仕様のシンプル操作。2種類のモードから選択。「ワールドモード」は男子リーグと女子リーグの2種類があり、それぞれ各8チームから選択。「ハイパーモード」はプロテクターを装備したキャラが、必殺サーブ&スパイクを繰り出す格闘的要素の強いゲーム内容。
3月発売予定。
OP予価5万8000円。
開発元・ビデオシステム㈱。
発売元・㈱タイトー。

セガ・エンタープライゼス

デイトナ〈仮称〉



ストックカーレースをシミュレートした1人用ドライブゲーム。テクスチャーマッピングCGボード「MODEL2」搭載の第1弾。
50インチの大画面プロジェクターを採用し、迫力あるレースシーンを再現。
難易度が異なるコース選択が行なえ、またボタン操作で4つの視点への画像切替えも可能。ギアシフトはオートマチックと「Hゲージ」シフトレバーによるマニュアル4速の2種類。
3月1日発売予定。
価格未定。
㈱セガ・エンタープライゼス製。

セガ・エンタープライゼス

ジュラシック・パーク



大ヒット映画「ジュラシック・パーク」をテーマとした、アクションライドゲーム。
野生化した恐竜たちのひしめく島内を、ライドに乗って逃げきる内容。プレイヤーは迫り来る恐竜に対し、麻酔銃で応戦する。ムービングシート筐体の使用により、恐竜のアタック時には激しい衝撃が生じる。また、映画中の恐竜の声をそのままサンプリング、高音質スピーカーによりリアルに再現。
3月発売予定。
価格未定。
㈱セガ・エンタープライゼス製。

ハードダンク

セガ・エンタープライゼス



流行の3on3、ストリートバスケットをテーマにしたビデオゲーム。

1レバー、3ボタンの操作で「スラムダンク」「アリウープ」等、多彩な技が繰り出せる。また、「スラムダンク」をきめる際には、迫力の大写し画面に切り替わる。片側3人ずつ、最大6人の対戦が行なえる「VS筐体」の使用により、本物のストバス感覚でゲームが楽しめる。BGMはラップミュージック。全7ステージ。

3月発売予定。

価格未定。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

アンダー・ファイアー

タイトー



マシンガンをぶっ放す、アップライトタイプのガンシューティングゲーム。

プレイヤーはポリスとなり、遊園地、コンビニ等で犯人相手に銃撃戦を繰り広げる。画像はデジタイズによるリアルなグラフィック。マシンガンは自由度の高いハンディタイプで、1トリガーで3発連射。24発撃ち尽くせば銃を振って弾を補填する。アイテムにより弾倉の補充や120発連射可能な「フルファイヤーショット」を獲得できる。

発売中。

標準小売価格105万円。

㈱タイトー製。

ザけんじゃねーよ！

大平技研工業／エイブルコーポレーション／ユウビス



モンタージュで作成した任意の顔を、ビンタを喰らわし変形させるストレス解消のスカットマシン。

所よしゆき氏による似顔絵（男女各20種類を用意）か、モンタージュ（作成パターンは数百万通りにも及ぶ）にて画面上に顔を設定し、パンチングボールを叩くことで顔に変化を与え楽しむ。叩く毎に顔が変形し、規定得点を超えると「俺が悪かった」と降参する。

発売日、価格未定。

製造開発元・大平技研工業㈱。

総発売元・㈱エイブルコーポレーション／㈱ユウビス。

ウゴウゴラーパー

大平技研工業／エイブルコーポレーション／ユウビス



10円玉を使用するプライズゲーム。筐体中央で廻っている回転盤のスリット目掛け10円玉を投入するゲーム内容。投入された10円玉は、スタートボタンによりトイを伝って流れ落ち、タイミング良くスリットに入ればカプセル景品が払い出される。ペイアウト率は8〜20%に変更が可能。両替機（OP価格12万円）の併設によりインカムアップが見込まれる。4人同時プレイ可能。

発売中。OP価格48万円。

製造開発元・大平技研工業㈱。

総発売元・㈱エイブルコーポレーション／㈱ユウビス。

ニューマシンインフォメーション

タイトー

タッチダウンパス

アメリカンフットボールがモチーフ、3回のパスによるオフェンスゲームでトータル何ヤード進めるかを競うアーケードゲーム。

筐体奥の穴にボールを投げ込めばパスに成功。この時にパスの速度から飛距離を割だし、何ヤードのパスが通ったかをモニター表示する。また、このモニターはゲームと連動、映し出される、パスを受けたり、タッチダウンを決めたりの映像がゲームを盛り上げる。

発売中。

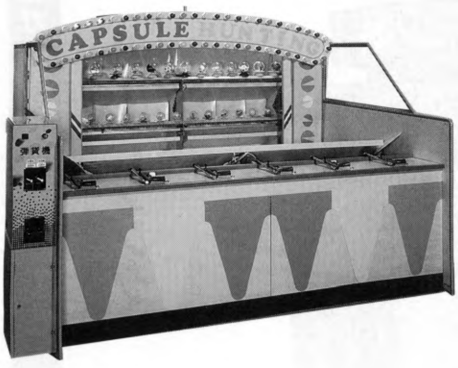
標準小売価格125万円。

㈱タイトー製。



栗田技研

カプセルハンティング



コルク銃でカプセル景品を撃ち落とすカーニバルゲーム。景品の搬送と供給が自動で行なわれる省力設計。

ターゲットとなる景品は、上下2段で構成。上段には100φカプセルを、下段には75φカプセルをそれぞれ40個ずつセッティング。各層共、80個までのストックが収納できる。弾貸機とその台が標準装備。6人用。

サイズ／H2000×W2800×D3000(㎜)。

3月1日発売予定。

価格未定。

栗田技研㈱製。

栗田技研

ダルマスターマークII

コルク銃でミニダルマを撃ち落とす「ダルマスター」のリニューアル機。外装がリフレッシュされた。

内容は前作と同様、ダルマを撃ち落とせばコンベアーにて景品が自動搬送される。また、標的にされたダルマも、自動供給されるので人手がかからない。

ペイアウト率の調整が可能。弾貸機とその台も標準装備。4人用。

サイズ／H2000×W1700×D3000(㎜)。

3月1日発売予定。

価格未定。

栗田技研㈱製。



栗田技研

レインボーターゲット



お菓子(景品)がターゲットのカーニバルゲーム。コルク銃で撃ち落とされた景品は、自動でプレイヤーの手元に。

景品搬送用の回転リングテーブルは、4色発光のドーム型イルミネーションに照らせられ華やか。ストックも160個まで収納可能。景品供給も完全自動。ペイアウト率の調整も行なえる。

弾貸機とその台が標準装備。6人用。

サイズ／H2100×W2200×D3000(㎜)。

3月1日発売予定。

価格未定。

栗田技研㈱製。

タカラアミューズメント

ゴー!ゴー!マリオ・サーキット



© Nintendo

「スーパマリオカート」をモチーフにした、大人向けメダルゲーム。マリオキャラクター5台が出走し、コースをスピーディーに1周半する。コース内には上り坂、下り坂やデコボコ道、S字カーブ等、様々な趣向が凝らされている。ある条件下でコース上の?マークを踏めばスピードアップする仕掛けも。ステーションは4つで、それぞれに100円硬貨をメダルに代える両替機も併設されている。

3月下旬発売予定。

OP価格148万円。

㈱タカラアミューズメント製。

ナムコ

剛球伝説 PITCH IN 2



キャッチャーを目掛けて投球し、球速を測定するアーケードゲーム。㎞/h、或いはmile/hで表示される。

新機能としてコースの判定が加わり、「ストライク」「ボール」を音声で告知する。また、これを利用した実戦モードでは、「9回裏、2アウト満塁、1打逆転のピンチでリリーフ」のシチュエーションで、ボールの速度とコースにより「抑えられるか、打たれるか、押し出しか」が決定される。

3月10日発売予定。

価格未定。

㈱ナムコ製。

バンプレスト

幽遊白書 霊撃ルーレット

ジャンボカード払い出しルーレットゲームの第3弾。今回のキャラクターは「幽遊白書」。

遊び方は前作同様、ハンドルを回すだけの簡単操作。ルーレットが「当たり」に止まればカードが払い出され、1ゲームで3回プレイできる。コレクション価値のあるカードは、従来サイズの約9倍あるジャンボカード。

本体サイズ/H1460×W450×D450(㎜)。

3月発売予定。

OP価格29万8000円。

㈱バンプレスト製。



© 富樫義博/集英社・フジテレビ、スタジオぴえろ

アトラス/バンプレスト

スーパーマリオカート ドキドキレース



© Nintendo

「スーパーマリオカート」をモチーフにした、レースものメダルゲーム。「マリオ」「ヨッシー」「クッパ」「ピーチ姫」等、5台のカートがフィールド上を駆け抜ける。1着、2着を予想し、配当率によりメダル払い出し。最大払い出し枚数は96枚。スピンやクラッシュによる演出でレースを盛り上げる。また、100円硬貨をメダルに交換する機能も備えている。

3月発売予定。

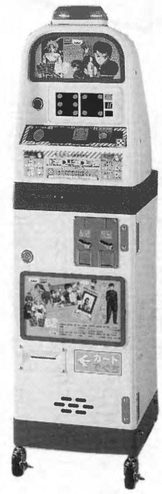
OP予価188万円。

発売元・㈱バンプレスト。

販売元・㈱アトラス。

バンプレスト

ラッキーダイス



「スモールORビッグ」をモチーフにしたカード払い出しゲーム。

2つのダイスの合計がビッグ（8〜12）かスモール（2〜7）かを当てる内容。当たればキャラクターカードが払い出され、7の場合は再挑戦となる。また、ゾロ目で当たればカード3枚、6か1のゾロ目で当たれば5枚のカードが払い出される。キャラクターカードには「幽遊白書」「クレヨンしんちゃん」「YAIBA」等、4種類を用意。

3月発売予定。

OP価格18万9000円。

㈱バンプレスト製。

エス・エヌ・ケイ

NEO25
NEO29



NEO29

ネオ・ジオ筐体に、洗練されたデザインの2タイプが新たに加わった。

それぞれ25インチ、29インチの画面サイズで、どちらも4本用タイプ。利便性、耐久力、安全性に優れている。

サイズは「NEO25」がH1368×W630×D850（㎜）、「NEO29」がH1440×W715×D958（㎜）（いずれもコンパネ含む）。

発売日未定。

価格未定。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

コンシューマ情報
HOME GAME HOTLINE

モニターの上で再現されるデジタルメディアが様々な形態をとる時に、ハードはソフトによってハードの枠を越える事が始めて出来る。ユーザーが必要とした時にマルチメディアが自然発生するのが正しい。



ゲームメディアが問い直される時

さて、予告通りに今月はゲームをメディアとしての面から考えてみる。これまでは過去の例を挙げていたが、今回は未来を予測してみようという事だ。コンピュータゲームの誕生はコンピュータと共にあった。その未来もコンピュータと共にあると考えて差し支えないはずだ。メディアとしてはコンピュータに付随するもので、コンピュータの枠を越えることはない。ネットワークで繋がっても、コンピュータとモニターで表現できる限界は存在するだろう。

任天堂は次のゲーム機が究極のゲーム機だと言ったが、ある意味で他の32ビット機も究極のゲーム機だ。現行のNTSC方式のモニターで自然画を表現でき、音声も生の状態で再現できる。動画もOKだし、3次元空間も表現できる。となれば、これ以上の性能の向上はさして意味がない。

モニターがハイビジョンになってもウルトラビジョンになっても、先の条件がクリアーにされれば、やはりそれ以上の性能の向上は意味がなくなる。こうなればゲーム機としての性能は問題ではなく、いかに開発しやすく、いかにシェアを握っているかがソフトメーカーの参入条件になる。そして、ソフトが鍵を握り、その表現方法が問われる事になるだろう。

見かけ上の性能が上がる事で、ゲームというメディアには、これまでのゲームの概念を越えて人々に迫るものも登場してくる。ゲームミュージックがPCM音源の採用や、CD—ROMの生音再生により、その既成概念（電子音）を越えたように、映像面でもドット絵や色数が少ない映像といった既成概念を乗り越えていくだろう。

全くの実写映像で流れていく画面。ゲームらしいアイコンやウィンドウ面も表示されずに事件が起こり、主人公がそれを解決していく。そんなゲームでは、モニターの目の前にプレイヤーがいなければ、それがゲームだと判別する事が不可能だろう。

そんなゲームを、優秀なプレイヤーがプレイしているのを通信で眺めているだけのプレイヤーも出てくるかも。

ゲームが家庭用として普及してから、ゲームはテレビの新しいチャンネルの一つとなった。テレビと呼ばれるものは家庭用ゲーム機の登場から、情報を映すモニターに過ぎない事を自覚せざるを得ない状況にあったのだ。

そして、ゲームが完全にチャンネルの一つとなり、3DOが考えるようにテレビと共にあるのが空気のようになる時代になれば、ゲームというチャンネルの差別化はインターフェイスユニットにかかってくるだろう。現在、コントローラーと呼ばれているボタン等で構成されている物がもっと色々な、新しいデバイスで構成されていくだろう。もしくはセンサーの技術が発達すれば、特別なコントローラーを用いなくても操作が出来るようになるに違いない。

ゲームはコンピュータを使用する事

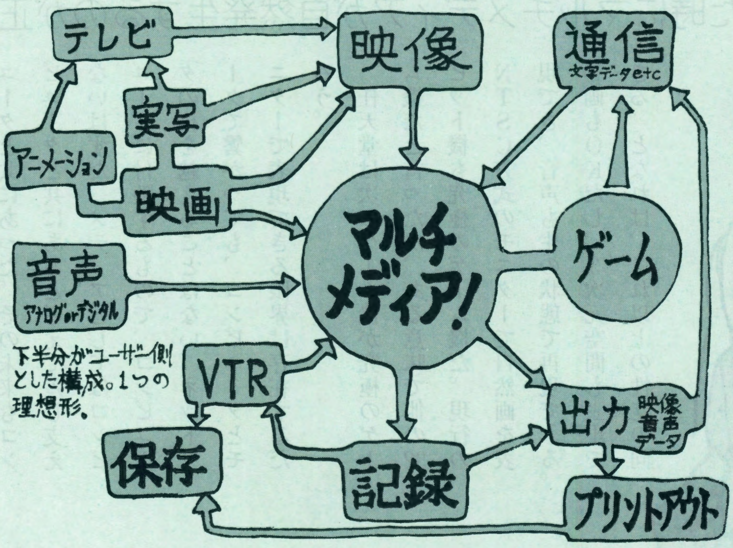
によって、プレイヤーまでもを包含した統合型メディアだ。娯楽性の高さから言えば、あくまでも「遊びの文化」であり「情報の統合」という、家電メーカーがさえずっているマルチメディアとは一線を画したものであり続けるだろう。漫才を演じるのと、漫才を見て笑うだけなのは全然中身が違う。

そして、まだ誰も口にしていないようなので、はっきり言っておくが、この「ゲーム」にも「マルチメディア」にも、弱点や問題点はある。この点をしっかりと考えておかないと後で苦しむかもしれない。

そして、何にも増して考慮に入れなければならないのは、当業界は「イメージ産業」だと言うことだ。

現在、人気のシリーズ物ばかりが売れて、新しい物は売りにくい。ブランドというものは消費者の作り上げたイメージだ。消費者の期待を裏切らない事だけが、このイメージを作り上げる。厄介な事だが、ソフト一本一本のイメージとメーカーのイメージ、製作者のイメージと実に多様なイメージの形成が消費者の購買意欲と結びついているのは間違いない。

ハードへの参入社が増え、ユーザーにとっては乱立気味の様相を現わしてはいるが、ゲーム市場を支えるユーザーを現在も育てているのは、まだ任天堂だけだ。ユーザーの根底には任天堂のイメージが染みついている。こう考えると、今、ゲームが人気だからと当て込んでマルチメディア構想を立てている家電業界も、任天堂の掌で騒いでいるに過ぎない事が理解できよう。



メディアを育て上げるには、メディアにアクセスするユーザーの満足を満たし、巧く導かなければならない。また、常にいる初心者への配慮を忘れたメディアは大きく育たない。ユーザーを忘れて自己満足でメディアを満たそうとする者には市場崩壊が待ち受けている。

任天堂、ソニー等の新機種は純粋に娯楽を追求すれば良いメディアだが、マルチメディアは情報教育を含めて社会基盤とも関わっていかなければならないメディアである。

社会のインフラストラクチャーと関わるマルチメディアと、モニターを用いてソフトを楽しむだけのメディアは同じ情報系に載るものだが、相いれない要素がかなり多いと考察できる。

ゲームというメディアは、供給されなければ消滅してしまうメディアであり、常に需要を喚起し、適正な供給をメディア自体が興していかなければならない。一方でマルチメディアとは社会的に流通する情報そのものを取り扱うメディアで、情報は構造上、際限なく存在する。

こう考えるとゲームがマルチメディアで変わるものではなく、マルチメディアはゲームで花開くものでもない事が理解できよう。ファミコンはその圧倒的な普及台数によって銀行や証券株式の端末と成り得ただけであって、これはマルチメディアではないだろう。ただ単に家庭内に一番存在するコンピュータとして着目されたに過ぎない。

次号ではゲームの弱点と問題点を教育問題も含めて考えてみよう。

ゲーム情報誌に統廃合の波？

昨年12月号では「ゲーム誌創刊相次ぐ」として記事を掲載したのだが、この2月にはメガドライブ専門2誌、PCエンジン専門1誌が休刊となった。

媒体元の情報が限られているのだから、供給過剰の状態であったとも思えるがどうなのだろうか？　あちらこちらから伝え聞く話によると、競合誌間での情報の争奪戦は凄まじいとか。新しい情報が獲れるかどうかに編集者は毎月、戦々恐々としているらしい。

他にもゲームの情報をコーナーの形で取り扱っている本も多く、編集者の意気込みとソフトメーカーのパブリシティーの加減も大きいようだ。青年誌と呼ばれる部類の雑誌でもゲーム機及びソフトの情報は欠かせないものとなっているようで、今度の3DOの情報も各々掲載されている。

カタログ的に情報を載せるような本以外では、純粋な情報だけの誌面作りは不可能になっており、ゲームを遊ぶ人達のための情報誌というコンセプトが必須となっているのはファミコン通信、ファミリーコンピュータマガジンの変遷を見ていると感じる事だ。新創刊誌にも頑張って欲しい。



アメリカ・ラスベガスコンベンションセンター

ウインターCES開催

1月6日〜9日

サマーCES前哨戦に火花散る

1月6日から9日の4日間、アメリカはラスベガスのコンベンションセンターで恒例のコンシューマ・エレクトロニクス・ショー（ウインターCES94）が開催された。

もう既に関連各誌紙で情報が流れているが、今年は大きい目玉がなく、今年末の新機種の前哨戦といった雰囲気が二大巨頭の間に流れていたようだ。

ゲーム関係では、任天堂のブースが一番大きく、隣にはセガが陣取っている。お互いに次世代機はデモの形でしか発表はされずに終わった。6月のサマーCESではどうなるだろうか。少なくとも商品の形が見えていなければ年末の発売は苦しいはずである。

日本での発売も控えた3DO陣は松下のREALにサンヨー、AT&Tの3DO仕様機を出展。3社揃い踏みの恰好となった。ライセンシーも全世界で531社となり、208タイトルが開発中だという。流通関係は大丈夫なのだろうか?

出展されたソフトもスポーツ、RPG、シミュレーション、アドベンチャー、シューティングと一通りジャンルが揃っている。しかし、3DO社自身がソフトを創らないために販売促進の為のコンセプトを持ったソフトがないのは先行社に比べて不利なのではないだろうか。

セガは注目作が多く、セガCDには「シネパック」という動画用アプリケーションを用いたソフトが登場。フルスクリーンでの実写動画再生を可能としていた。従来のステージ間にデモが入るとかオープニングが動画というのではない、ゲームならではのCD－ROMの使い方に磨きがかかってきたようだ。データの並列処理が出来るのが強みとなってきている。

任天堂は例のプロジェクト・リアリティのデモ画面だけを発表。その他のソフトも多く展示されていたが、今一つ元気がなかったようである。

あと、セガと任天堂の間でシェア争いが行なわれている訳だが、勘違いしてはいけないのはシェアが膨らもうが狭まろうが台数が減るわけではないという事だ。人気のソフトが発売された時には、その機種の実稼働率が高まる事が予測されるので、ほぼ半々のシェアという事であれば、両社共に少しも気が抜けない状況だろう。

さて、比較広告という事では今まではセガ対任天堂という図式だったのが、これにアタリが参入（?）した。両社のゲーム機を「たったの16ビット?」として64ビットの性能差を謳い上げるテレビCMが流されているが、CESでの同社「ジャガー」の評判は芳しくなかったようだ。

ほんの5年前までは信じられなかったような猛烈なテンポでゲーム機も高機能となり、走るソフトもリアルなものばかりだ。アニメーションのキャラクターも動きが滑らかで、総じてリアルになったと言えよう。何でも表現できる状態になった今が、メディアとしてゲームが完成した状態であるとも言える。今後は何が、どう表現されるかが重要となってくるのは必至だ。

日本ソフトウェア大賞93

日本ソフトウェア大賞実行委員会では、昨年に引き続き読売新聞社、㈱アスキーの協力を得て、本年も日本ソフトウェア大賞93を実施する。

同賞は昨年に読売新聞社の協力でベストヒットソフトウェア大賞から衣替え、今回は第2回目となる。内容は同コンセプトで日本のコンピュータソフト産業全般の発展を目指しての部門別ソフトの推薦、選定作品への一般投票と各部門別専門審査員の審査による大賞の決定としている。

◎ゲームソフト部門ノミネート作品

1）ウイニングポスト／㈱光栄　2）大航海時代Ⅱ／㈱光栄　3）スターフォックス／任天堂㈱　4）メタルマックス2／データイースト㈱　5）伝説のオウガバトル／㈱クエスト　6）スーパーファミスタ2／㈱ナムコ　7）ブランディッシュ2／日本ファルコム㈱　8）星のカービィ　夢の泉の物語／任天堂㈱　9）ドラゴンボールZ超武闘伝／㈱バンダイ　10）スーパーボンバーマン／㈱ハドソン　11）ゼルダの伝説　夢を見る島／任天堂㈱　12）プリンセスメーカー2／㈱ガイナックス　13）スーパースコープセット／任天堂㈱　14）誕生～デビュー～／NECアベニュー㈱　15）ストリートファイターⅡターボ／㈱カプコン　16）天外魔境　風雲カブキ伝／㈱ハドソン　17）現代大戦略EX／㈱システムソフト　18）聖剣伝説2／㈱スクウェア　19）美少女戦士セーラームーン／㈱バンダイ　20）トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～／㈱チュンソフト　21）シャイニング・フォースⅡ　古えの封印／㈱セガ・エンタープライゼス　22）ルナティック　ドーン／㈱アートディンク　23）アラジン／㈱セガ・エンタープライゼス　24）シムシティー2000／イマジニア㈱　25）A.Ⅳ.／㈱アートディンク　26）ロマンシング　サ・ガ2／㈱スクウェア　27）夢見館の物語／㈱セガ・エンタープライゼス　28）ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ／㈱エニックス　29）フラッシュバック／サン電子㈱　30）ダンジョン・マスターⅡスカルキープ／ビクターエンタテインメント㈱　31～50番はビジネスソフト部門の為、当稿では割愛。

※これは㈱アスキーの出版各誌の既存読者投票、販売実績と運営委員会の推薦によります。番号は発売日順。

尚、表彰式は4月19日の午後2時より、読売新聞社9F大会議室にて。また引き続いて午後3時より10F国際経済サロンで懇親会が執り行なわれる。

松下電器産業

3DO発売前値下げ

2月18日、松下電器は3月20日に発売を予定している3DO規格プレーヤー「FZ—1　REAL」の価格を一気に32%近くも引下げ、5万4800円で発売すると発表した。

同社では、今秋より5万円台の普及機を販売する計画が予めあったとして、コストダウンは従来より進めていた。としながら、内部LSIの1チップ化部品点数の削減、生産性の向上の見通しから、今回の価格引下げも可能とし、3DOにかける同社の意気込みを強調している。

アメリカでも、早ければ2月中に価格を499ドル95セントに改定。既購入者への対応は米国パナソニック社が検討するという。

これに伴って販売目標も変更。来年3月末までに、当初の国内70万台から100万台に、全世界では200万台（当初150万台）へと引き上げた。

尚、アメリカでの販売は6万台を出荷、実売3万台程度と見られており、回復の兆しが見える米国市場でも苦戦が強いられるのではないだろうか、国内での発表後の予約は2万台を数えるという。

ゲーム表現規制問題

先月もアメリカで、ゲームの表現規制についてメーカー間の会見が持たれているという事をお伝えしたが、いよいよ議会方面も動きが具体的になってきた。

コネチカット州上院議員ジョセフ・リーバーマン氏とウィスコンシン州上院議員ハーブ・コール氏は、3月4日までにゲーム業界側が独自のレイティングシステムを確立できない場合は、議会側からの規制法案を受け入れるようにとの声明を発表。法案は順調に審議を受けていけば来年には成立するだろう。業界側の猶予は残り少ない。

セガ電子玩具新製品

セガ・オブ・アメリカは2月14日からニューヨークで開催された「トイフェア」で7歳から15歳を対象にした新しい電子玩具をシリーズで発表した。

型番はST3000、PC5000、IR7000でSTがポケットアーケードと呼ばれる携帯用小型ゲーム機。PCがエレクトロニック・コミックスと呼ばれるピコの本の部分だけのような機械。IRはゲームの出来る電子手帳のような機械らしい。詳しい事が判明すれば追って情報を掲載の予定。

リアルタイムコンバット

ウルフェンシュタイン3D

生死を分かつ緊張感

発売中
9800円(税別)

イマジニア

海外からのゲーム移植で有名なイマジニアより、ウルフェンシュタイン3Dがスーパーファミコンに移植され、2月10日に発売された。

このゲームは3Dダンジョンタイプのリアルタイムシューティングゲームとも言えるし、バーチャルリアリティータイプアクションシューティングゲームとも言える。とにかく3D迷路の中を猛烈なスピードで動き回る事が可能なハードシューティングである事には間違いがない。

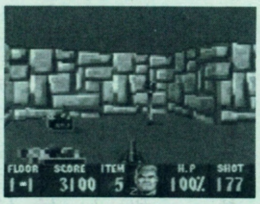
主人公は秘密兵器開発工場であったウルフェンシュタイン城の中に単身乗り込み、元自軍兵士である敵を殲滅、アイゼン・ファウスト計画の機密防衛を果たす事が任務だ。城の中の兵士は秘密兵器の影響で、殺人マシーンと化している。

Aボタンで扉を開ける。敵が見えないからといって油断は出来ない。不意に物音がして振り返ると敵がいたりもする。各フロアや隠し部屋に置かれた銃弾、銃器、食べ物、宝物といったアイテムを片っ端からさらいながら移動。アイテムは上を通るだけで取れるので体力がピンチの時には有り難い。更に体力回復のアイテムは体力が100%だと自動的に取らないので、後で活用できる。オートマッピングでスタートボタンを押せば現在位置が解ったり、一度倒した敵は復活しない等、中々に親切設計なのだが、わらわらと5、6人の敵に襲われると、怖くてたまったものではない。

密閉空間で自分以外すべて敵という緊張感で、敵を撃ち倒していくのに爽快感はあまりない。いつどこから襲われるか解らないというのは結構、恐怖もので映画「エイリアン」の1作目とか「シャイニング」に近しい感覚があると思う。



最初の装備は連発のきかないリボルバー



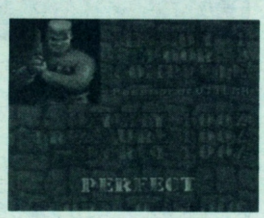
アイテムの宝は50個で1ライフ増える。残さず取れ！

プレイヤーのしている事は単純な作業とも言え、Aボタンで扉を開け、隠し通路を見つけ、Bボタンで敵を撃つ。エレベーターに駆け込んで次のフロアに向かう。以上の繰り返しだが、その操作性と舞台設定でプレイヤーに与える緊張感と臨場感は大変、大きい。

十字キーで前・後進、左右回転。LRボタンで横への平行移動。扉を開けて左右を見て前進。曲がり角は蟹歩きで身を乗り出して敵を窺う。画面には自分の持っている武器しか映らないのでモニターがまんま視界として機能しているから感情移入しやすい。



ボスだ。気分はシュワちゃん。チェーンガンを撃ちまくれ！



パーフェクトクリアを目指して城内を駆け巡れ

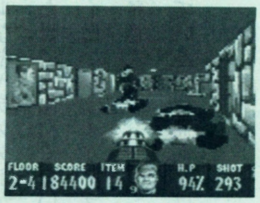
グラフィックはスピードを実現するためかドットが粗いのだが（筆者は元のIBM―PC版を知らないのだ。すまない）座標位置が完璧に表示され、動いても矛盾が生じるような事がないので違和感はない。ちょうどタイトーの業務用ガンシューティング「ガンバスター」のような感じと言えば知っている人には解りやすいだろうか。壁面やキャラクターは拡大縮小機能を用いて構成されている。

このゲーム全6フロア（1フロア内は数ステージの構成）なのだが、難を言えば一気に遊び通すのが苦しいかなという所か。モデルガンで遊んだような事がなく、この手の緊張感が嫌いな人には一度プレイしたあとにもう一度というのは無理かもしれない。時間制限はないのでゆっくりと敵を倒していってもいいし、ステージ毎にパスワードがあるので地道にクリアを目指してもいい。

しかし、こんなゲームもグラフィックが超リアルなら規制されてしまうに違いないと思うと、ゲーム機の高機能化も使いようで、ゲームクリエイターはこれまで以上に頭を使わなければならなくなってくるだろう。



囲まれると危ない！ あー死んでしまう



死屍累々の図。下手をすると自分も仲間入り…

ポリゴンスムースアクション

フラッシュバック

異星人に立ち向かえ

発売中
8000円（税別）

サンソフト

最初に雑誌で画面を見た時に「あっこれはアウト・オブ・ディス・ワールド（日本名アウターワールド、SFC版有り）2だ」と思った。前作はどうにもこうにも難しくてテストプレイだけで止めてしまったのだが、これは何とかなりそうと思い買ってしまった。

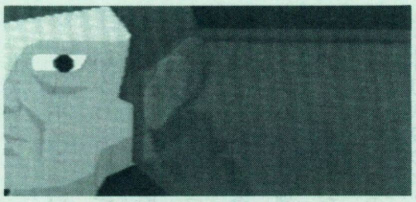
まず画面が印象的である。ポリゴンから起こされたキャラクターはスプライトで描かれたドットパターンのグラフィックと違った面持ちと雰囲気がある。前ページで扱っている「ウルフェンシュタイン3D」とは対照的なゲームだ。しかもこのゲームは要所要所のデモグラフィックもポリゴンなので、通常のプレイ画面と比較して違和感がない。

完璧に感情移入している場合はともかく、特にRPGなどCD－ROM作品でグラフィックがデモシーンで流れると2頭身のドットキャラとの格差に落差を感じてしまう事がある。このゲームに限らず、実写取り込みのゲームなら同様に実写でデモが流れれば違和感はないだろう。

話が逸れた。グラフィックも勿論だがゲームの内容も面白い。ストーリーも凝っているし、話につれて移動していく舞台も雰囲気バッグンである。

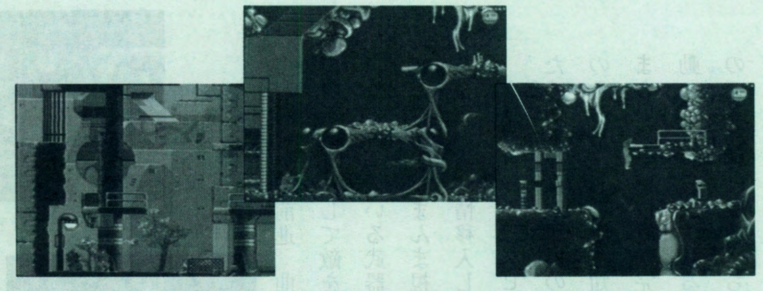
主人公は最初、記憶を喪失した形でジャングルの中からスタートする。スタート時のデモで何かを落としているのが解るから、下に下りるとホロキューブと表示されるアイテムを拾う。作動させると自分が投影され目的が示されるという具合。アメリカのソフトだからという訳でもないだろうが、さり気ない舞台表現でプレイヤーに悟らせるという手法がとられており、リアル感を持たせるのに成功している。

このあたりは、きちんとした映画手法が技術的に教えられている国なだけに唸るものがある。「ロボコップ」の1作目で冒頭に少し経ってから出てくる、冴えない警官が主人公だと観客にきちんと解るのはカット割りやカメラワークによる技術だが、これからのゲームクリエイターはこういった地道な技術も必要とされるだろう。



連邦捜査官のコンラッドは、タイタンに行ってしまった親友のイアンの残した研究を続け、元素濃度測定機を完成させた。そして、この測定機によって異星人が紛れ込んでいる事実を発見。物語はここから始まる。







電気仕掛けのジャングルを駆け抜け、記憶を取り戻し、地球へと急ぐ。最後は敵地に乗り込む決死行。地球を守れるのは君だけだ！
しかし、このゲームは説明書だけでプレイするのは非常に苦しい。トラップ部分は完全な覚えゲーだが、撃ち合いはパターン化しても厳しい。

さて、このゲームはサイドビュータイプのアクションゲームだが、プリンス・オブ・ペルシャもかくやの多彩なアクションを主人公のコンラッド君は見せてくれる。当然、そのアクションを活かすために舞台のマッピングは緻密に行なわれており、繊細な注意力と大胆な行動が必要とされる。音は効果音だけで、基本的にBGMは存在せずに要所でワンフレーズだけ流れるような形でプレイヤーの緊張を高めてくれる。ステージ1の鳥の鳴き声が時々聞こえるだけのジャングルは、やけにリアルだ。

あと、セガの業務用「バーチャファイター」などでも思った事だが、キャラクターがリアルになればなるだけ、スムースでスマートな「巧い」操作をゲーム側が必要とするようだ。ぎこちない動きではリアルなキャラクターが死んでしまって見た目にも面白くない。

尚、筆者がプレイしたのはメガドライブ版だが、同内容でスーパーファミコン版も発売されている。普通人には要攻略本。

2月5日　原宿ルイード

データイースト ファン感謝デイ

ゲーマデリックライブ

「デリシャスセレクション」発売記念
協賛メディアワークス



2月5日、東京・原宿ルイードにて、データイーストファン感謝デイ&ポニーキャニオンCD「デリシャス・セレクション/ゲーマデリック」発売記念のゲーマデリック初のソロライブが行なわれた。協賛はメディアワークス。

これはデータイースト㈱のゲームミュージックバンド「ゲーマデリック」のベストアルバム「デリシャス・セレクション」のCDに付いている応募券でのプレゼント企画で、先着250名を招待して行なわれたもの。

ライブは2部で構成され、幕間もデータイーストの新作情報の紹介やプレゼントがあり、サービス満点。熱狂醒めやらぬファンのアンコールで更に2曲を披露。19時に開演されたライブは2時間強にもなり、大成功に終わった。

サイトロンレーベル3月分

データイーストのネオ・ジオ作品2作「ファイターズヒストリーダイナマイト」「フライングパワーディスク」のカップリング盤。両作品のアレンジも1曲ずつ収録、CD74分目一杯の完全盤。解説書、楽譜付き。

価格1500円(税込)。



ファイターズヒストリーダイナマイト
フライングパワーディスク
データイースト/ゲーマデリック
PCCB-00149

超絶的な前作のヒットより3年。待望の続編「雷電II」がはやくもCD化。ゲームでのオリジナルバージョン全てから作品未使用曲、効果音までを完全網羅した永久保存盤。解説書、楽譜付き。特典はインストラクションカード。

価格1500円(税込)。



雷電II
セイブ開発
PCCB-00150

東亜プランの最新シューティングゲーム「バツグン」のハイクォリティサウンドを完全収録。達人王のラインを組むノリノリサウンドだ。解説書はライナーノート他、ゲームキャラクターのプロフィールなど豪華内容。

価格1500円(税込)。



BATSUGUN
東亜プラン
PCCB-00151

「週刊少年ジャンプ」とタイアップ 3DOイベント開催

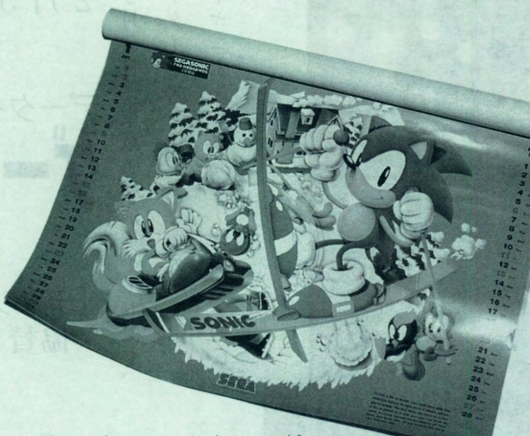
松下電器では3月20日に発売する3DO規格機「REAL」の販促キャンペーンの一環で集英社刊「週刊少年ジャンプ」とタイアップ。東京、大阪でイベントを開催する。

主催は松下電器産業、協賛に集英社。大阪は3月29日に大阪市中央区のマイドーム大阪にて、東京は4月1日に晴海の国際見本市会場で行なわれ、両会場共に約5千人の集客を予定。

会場ではゲーム大会ばかりでなく、CGの第一人者、高城剛氏の講演なども予定されている。



①カプコンカレンダー



②セガソニックカレンダー



③A）デリシャスセレクション



③B）豪血寺一族



③C）戦え原始人3



③D）龍虎の拳2



③E）サムライスピリッツ



④ゲーム同人誌

※CDはサイトロン・アンド・アート㈱よりの提供

今月のプレゼント

予想外の好評につき、今月もプレゼントをいたします。季節物のカレンダーもあるのでどうしても今月にやっておかないとゴミになってしまいかねないので…。

※官製葉書にご希望のプレゼント番号をご記入の上、住所、氏名、年齢、電話番号、所有ゲーム機、当コーナーへのご意見、ご要望を明記して下さい。3月15日までの消印有効です。当選は商品の発送を以て発表にかえさせていただきますので、予めご了承ください。

①カプコンカレンダー　2名様
②セガソニックカレンダー　1名様
③ゲームミュージックCD　5名様
A）デリシャスセレクション／ゲーマデリック　B）豪血寺一族／アトラス　C）戦え原始人3／ゲーマデリック　D）龍虎の拳2／SNK新世界楽曲雑技団　E）サムライスピリッツ／SNK新世界楽曲雑技団
④ゲーム同人誌　2名様

◎宛て先
〒530　大阪市北区東天満2—10—19マークベストビル4F　㈱コインジャーナル　コンシューマ情報プレゼント係

第44回 マーケティング部会（2/23）

「AOU'94AMエキスポ」の期間中でもある2月23日、日本コンベンションセンター（幕張メッセ）国際会議場3階303号室に於いて、第44回マーケティング部会が開催された。（正午～午後2時）

〈議題〉

1．AOU'94AMエキスポの出展品について
2．情報交換
3．その他

出展機種一覧を参考にしながら、各社出席者が新製品などを説明すると共に、今回のショーの傾向や印象について意見交換を行なった。

JAMMA、AOU新事務所に絵画を寄贈

JAMMAは、AOUが昨年11月に事務所を移転したのを祝い、1月25日、会議室用の絵画を寄贈した。

同絵画は国際的な人気作家・山形博導画伯の作品で、日南専務理事がAOU事務局を訪問、桐谷事務局長に目録と共に手渡した。

景品提供機問題の経過

昨年3月、警察庁より景品提供機の在り方につき問題提起があって以来、まもなく1年となるが、今日までの経過は次の通り。

平成5年3月19日

警察庁保安部生活保安課・平野課長補佐（当時）より、7号営業機（パチンコ、パチスロ）を転用した、あるいはその遊戯形態を取り入れた景品提供機につき、JAMMA、AOUに対し、「目に余る」との指摘がされた。

同5月7日

JAMMAは、「パチンコ遊戯機、回胴式遊戯機等を活用した景品提供機の製造、販売に自粛または、禁止の措置が必要である」旨を、会長名により会員に通知する。

同5月18日

JAMMAは、5月7日送付の通知の趣旨に則り、第31回アミューズメントマシンショー（8月26日～28日）の出展機種につき、出展制限を行なうことを会長名にて通知する。

同6月10日

日本SC遊園協会は6月10日、第27回例会に於いて、「第8号営業における景品提供に関する宣言」を採決。

宣言では「第7号営業（パチンコ・パチスロ等）に使用されるか、又は使用された遊戯機を転用して景品が提供される機種に関しては当協会員は今後新たに購入設定しないこと」とした。

同6月16日

AOUは6月16日、第4回通常総会に於いてオブザーバー出席者を含めて拡大討議。「第7号営業機の遊戯形態を利用した景品提供機は新たに購入しない」旨の意思表示（確認）を持った。正式自主規制は9月1日付けで実施。

同7月23日

JAMMAは、警察庁の要望に基づき、非会員を含めた「景品提供機資料作成に関する説明会」を開催。5年前より今日に到るまでに製造販売された景品提供機の全機種につき、資料提供を求めた。（提出期限、8月10日）

同9月6日

前項につき、24社より250余機種の資料提供があり、JAMMA日南専務理事、AOU桐谷事務局長が警察庁保安部生活保安課を訪問し、全資料を提出した。

その後2度にわたり、警察庁担当官、JAMMA、AOUの3者により提出資料の個々についての説明会が開かれ、11月末に全資料についての説明を終了。

今後は、業界団体による「自主規制素案」の作成が課題となる。

平成6年新年懇談会を開催（2月2日、宮崎）



ＪＡＰＥＡ恒例の「新年懇談会」を中心とした諸行事が、今年は2月2日、3日の両日にわたり、宮崎県を舞台として開催された。

◆シーガイア視察

東京出発組、大阪出発組を中心とした一行は、午前10時に宮崎空港に集合した後、午前11時30分より2時まで昨夏オープンした「シーガイア」に直行。同施設の名物となっている「造波」設備の舞台裏まで、同協会ならではの視察を行なった。

◆平成6年新年懇談会

午後3時より、宮崎県東諸県郡綾町の「酒泉の杜」を会場として「平成6年新年懇談会を開催。（40社44名）

山田三郎会長の挨拶の後、まず尾崎常務理事が、1月12日に開かれた第67回理事会について報告。（詳細別掲）

続いて、自己紹介、オペレーター委員会、技術委員会、イベント委員会、安全対策委員会の活動報告があった後、自由討議が行なわれた。主な内容は次の通り。

◎ＰＬ問題（看板等の統一基準をオペレーター委員会で作成し理事会に諮る）
◎社団法人化（建設省主導で着手）
◎リース債権の回収方法

第67回理事会を開催（1月12日）
次期役員の改選方法等につき検討

1月12日、第67回理事会が開催された。（東京新宿「龍門」、出席理事14名《含・代理2》、監事1名）

①友永理事辞任について

友永理事（㈱アトマス）より提出の理事辞任を了承。

尚、同氏の辞任は別法人の代表となるため。後任理事は次期総会（5月の予定）まで欠員とした。

②次期総会での役員選出方法

5月に予定されている次期総会で役員が改選されることとなるが、この選出方法について検討。

社団法人化への取り組みが行なわれている折、現体制を継続すべきとの意見がある一方、人材登用に当っては一部の入れ替えも必要との意見も出された。

検討の結果、広く会員の参画を求める、という原則に立脚し、全会員を対象としたアンケートを実施し、これをとりまとめ事務局で役員選出方法の原案を作成し、理事会に諮ることとなった。

③新入会員

賛助会員として入会申請のあった㈱コインジャーナルの入会につき検討。全会一致で承認された。（推薦会社・㈱トーゴ、加藤工業㈱）

④会員の名義変更

兼松㈱より提出の会員名義変更につき、全会一致で承認。

変更理由は、レジャー部門が子会社の兼松テクノ㈱に移管されるため。

◎兼松テクノ㈱
・代表取締役・大澤芳弘
・東京都港区芝1の7の17
　ツエンナビル2Ｆ

⑤ＰＬ制度について

事務局より通産省から産業構造審議会の答申案が送付されてきた旨の報告があり、これを会員に送付することとした。

⑥関西支部の業務委託

㈱ジェイ・アール・イーより引き続き業務を行なう旨の了解が得られた。

尚、長年同業務担当の佐々木氏が2月15日で退職。同社総務の中谷氏が担当することとなる。

⑦第31回ＡＭショー収支決算報告

昨年8月開催の標題ショー収支決算を事務局より報告し、了承される。

JAPEA（全日本遊園施設協会）だより


シーガイア前で記念撮影


シーガイア

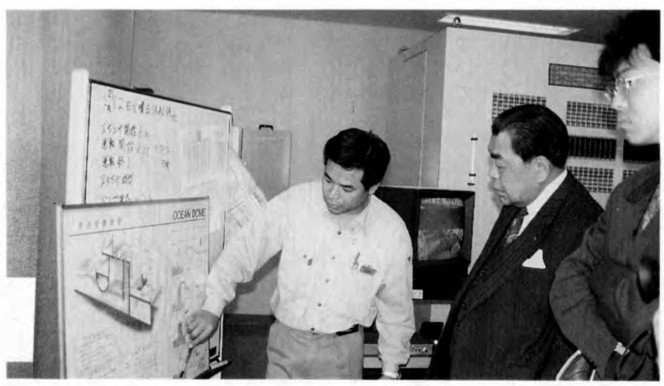
◎消費税問題
◎不況への対応
◎事務局報告（総会＝5月中・下旬の予定。第32回AMショー、安全管理講習会＝10月、海外視察＝11月初旬マイアミIAAPA——等）

◆新春懇親会

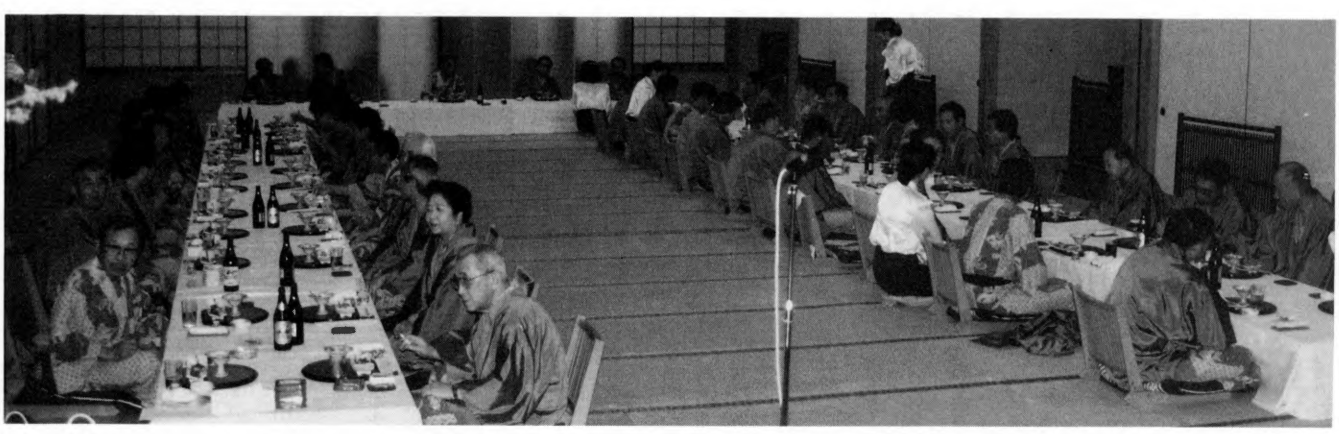
6時30分より約2時間開催。恒例の各社1品持ち寄りオークション等で大いに盛り上った。

◆第22回ゴルフコンペ・宮崎観光視察

翌3日は第22回JAPEAゴルフコンペと宮崎観光視察組で親睦を深めた。

シーガイア視察スナップ



第15回研修委員会、第23回広報委員会、合同委員会（2/1）



2月1日、第15回研修委員会（佐久間正則委員長）と第23回広報委員会（平本将人委員長）の合同委員会が開かれた。（AOU事務局会議室、午後1時30分～5時、出席者・梅原会長・研修委員7名・広報委員5名・事務局2名）

1、アンケートハガキ抽選会

今西委員より、アンケートの集計結果について、応募総数が10、516通と報告があり、続いて国民会議の森田副部長の立会いのもと1等から5等までの抽選が行なわれ、当選者50名が発表された。

今後、当選者を増やすために、新たに6等を設けるなどの案が出され、さらに討議を重ねることになった。

2、店舗管理者研修会について

事務局より、実施内容について以下の通り説明があり、了承された。

・期間　2泊3日　第1日目13時集合
　　　　　　　　第3日目12時解散
・会場　北関東地区研修施設
・参加費　20、000円

研修内容については、今後さらに討議を重ね、特に講師の人選、グループディスカッションやロールプレイングの方法と内容を決めていくことになった。

3、障害者ゲーム大会について

今西委員より、準備の経過について以下の通り報告があった。

約3、000名の申込みがあったが、400名ぐらいの参加者で実施する予定。また大会を盛り上げるために、熱気球をあげるなど各種イベントも計画中。

さらに大阪府および大阪市の後援を得るよう働きかけている。

4、セミナー開催要領について

原委員の作成による計画案にもとづき、事務局より説明があった。

今回の主題は「景気低迷とアミューズメント業界」と「風営法改正にむけて」とし、講師の顔ぶれは以下の通りとなった。

・白石嘉宏先生（㈶余暇開発センター）
・小森勇先生（㈱船井総合研究所）
・篠原滋子先生（㈱現代情報研究所）
・仲村浩先生（㈱電通プロックス）

また開催日は平成6年3月24日㈭、開催場所はサンケイ会館（東京）、受講料は会員5、000円、一般15、000円となった。プログラムについては、以下のような問題が提起され今後さらに検討を重ねることになった。

・セミナーの開始時刻を繰り上げられないか。
・講演にあてる時間が短くないか。
・パネルディスカッションの司会をどうするか。
・会場を広くできないか。

5、AOUエキスポ開催時の広報活動について

AOUブースにて広報委員が中心となり、「入会のご案内」や「AOUニュース」を配付したり、展示パネルを使いながら広報に務める。展示パネルでは、「AOU全国協会一覧」「アミューズメント業界の推移」「AOUエキスポの歴史」などを取り上げる。

6、年間優秀機械の選出について

今西委員より、平成5年度優秀機械アンケートの集計結果について報告があった。今回は最優秀賞を設けず、10機種に対して優秀賞を贈ることになった。また上位から順番に10機種を選んでいくが、1メーカーに対し1機種とすることになった。

今回の総投票数は27票であったが、次回からさらに増やすために投票の方法について検討を加えていくことになった。

7、その他

①事務局より、広報委員会第6期予算の原案が示され、討議した結果、一部の修正を加えて理事会審議にかけることになった。調査研究統計費については、アンケート用紙の配付を増やしてほしいとの要望があり、今後検討することになった。

②事務局より、研修委員会第6期予算の原案が示され、技術研修会用のカメラ購入予算を計上するなど討議し、予算案を決定した。

③AOUステッカーは、各会員団体から必要枚数を聴取して作成することになった。

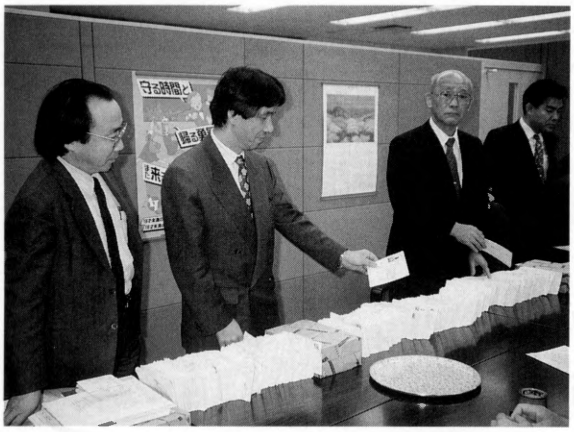
AOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）だより

AOUアンケートに1万5516通の回答
アンケートハガキ回答者への景品抽選会を開催（2/1）

2月1日、AOU「ゲーム場についてのアンケート」へのハガキ回答者に対する「景品抽選会」が開かれた。

同アンケートは広報委員会（平本将人委員長）の担当事業で、今回が4回目の実施。全国会員協会に30万枚が送付され、昨年12月、全国の会員傘下事業者の運営する店舗でユーザー対象に実施された。回答は1万5516通（概数）にのぼり、前回の133％増。

当日は梅原会長、㈳青少年育成国民会議育成運動部・森田副部長を迎え回答者への景品抽選会を開催。下記の通り決定した。



当選者一覧

◆1等（オーストラリア旅行・ペア招待）
古川　友美（岡　山）20女
井上　智博（大　阪）11男

◆2等（ファミリースポーツ券10万円）
山賀　浩平（山　口）17男
高橋小夜子（栃　木）29女
山根かおり（広　島）21女

◆3等（マウンテンバイク）
藤井　照夫（茨　城）33男
谷内　由輔（神奈川）14男
梅老原利昭（東　京）23男
金光　剛史（大　阪）20男
中西慎一郎（広　島）19男

◆4等（クーラーボックス）
金子　　奨（茨　城）27男
浜辺　美香（広　島）17女
山田　喜春（新　潟）17男
国武　徹也（鳥　取）13男
佐々木真紀子（秋　田）24女
石川　有人（奈　良）11男
川原だいすけ（奈　良）9男
松村　幸春（奈　良）17男
岸田　竜馬（栃　木）24男
長谷川　敦（神奈川）36男

◆5等（スポーツバッグ）
増田カオリ（東　京）19女
入部　竜太（熊　本）23男
浦志　帆美（東　京）15女
中田　太郎（兵　庫）18男
立川　宏通（東　京）20男
梅田智佳子（埼　玉）26女
竹中　　勤（京　都）36男
佐川　一代（北海道）25女
松本　竜彦（大　阪）17男
神谷　　亨（東　京）17男
山田　芳江（広　島）22女
石原　直子（岐　阜）23女
松田　恵子（福　岡）31女
三宅恵理子（広　島）23女
山川　弘子（山　形）31女
中岡　洋二（愛　媛）25男
上出　奈央（福　井）8女
雑賀　直人（大　阪）21男
田上　英史（熊　本）22男
門叶　智子（東　京）26女
島村　昌志（奈　良）32男
長井　龍治（三　重）41男
前田　英彦（大　阪）15男
中島　崇雄（愛　知）19男
小林　　雅（京　都）21女
根本よしえ（群　馬）29女
礎　　浩司（茨　城）15男
高橋喜代子（新　潟）38女
石田　　敏（京　都）22男
倉山　郁代（和歌山）20女

JAMMAより新事務所会議室に絵画の寄贈を受ける



AOUは昨年11月、事務所を移転、同月4日より新事務所での業務を開始したが、この会議室に掲げる絵画がJAMMA（中山隼雄会長）より寄贈され、1月25日、JAMMA日南専務理事がAOU事務所を訪問、桐谷事務局長に目録と共に手渡された。

同絵画は国際的な人気作家・山形博導画伯の作品で、会議室の格重を高めている。

尚、JAMMAの昨年6月の事務所移転に当っては、やはり会議室用として、AOUより絵画を寄贈している。

［右の写真では、絵画が不鮮明となっています。号を改めて掲載させて頂きます。］

「アミューズメント施設管理要項」ポスター完成送付

〈健全営業推進委員会〉

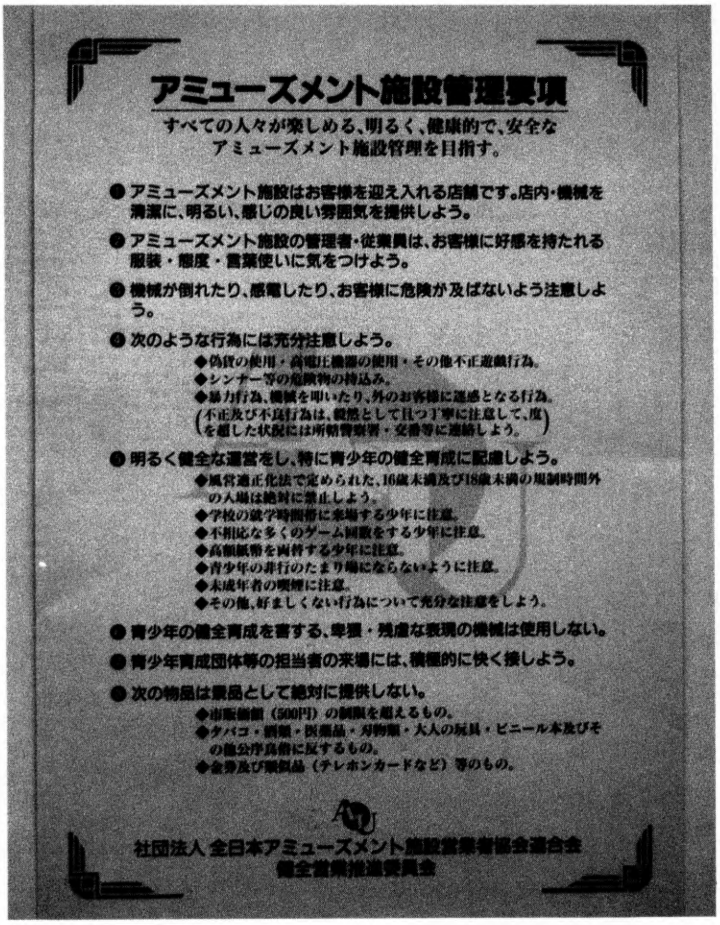
健全営業推進委員会（吉田勲委員長）は、従来の「ゲーム場管理要項」の内容に一部修正を加えた「アミューズメント施設管理要項」を完成、2月2日に各会員団体事務局宛に送付した。

同ポスターはA2判サイズで、アミューズメント施設の健全営業を目的とし、各店舗内事務室に掲示し、店長・従業員の方々に注意を促すためのもの。

内容概要は次の通り。

①AM施設運営の基本姿勢。
②AM施設従事者の基本姿勢。
③安全の心得。
④非行・不良行為の防止
（偽貨の使用等3項目）
⑤青少年健全育成上の心得。
16歳未満及び18歳未満の入場時間規制の遵守等の7項目。
⑥青少年健全育成上の設置機械についての配慮。
⑦青少年育成団体等に接する心得。
⑧使用景品についての心得。

アミューズメント施設に対する健全な娯楽施設とする社会的評価は、格段と高まって参りました。管理・運営の更なる徹底をお願い致します。



アミューズメント施設管理要項

すべての人々が楽しめる、明るく、健康的で、安全なアミューズメント施設管理を目指す。

❶ アミューズメント施設はお客様を迎え入れる店舗です。店内・機械を清潔に、明るい、感じの良い雰囲気を提供しよう。

❷ アミューズメント施設の管理者・従業員は、お客様に好感を持たれる服装・態度・言葉使いに気をつけよう。

❸ 機械が倒れたり、感電したり、お客様に危険が及ばないよう注意しよう。

❹ 次のような行為には充分注意しよう。
◆偽貨の使用・高電圧機器の使用・その他不正遊戯行為。
◆シンナー等の危険物の持込み。
◆暴力行為、機械を叩いたり、外のお客様に迷惑となる行為。
（不正及び不良行為は、毅然として且つ丁寧に注意して、度を超した状況には所轄警察署・交番等に連絡しよう。）

❺ 明るく健全な運営をし、特に青少年の健全育成に配慮しよう。
◆風営適正化法で定められた、16歳未満及び18歳未満の規制時間外の入場は絶対に禁止しよう。
◆学校の就学時間帯に来場する少年に注意。
◆不相応な多くのゲーム回数をする少年に注意。
◆高額紙幣を両替する少年に注意。
◆青少年の非行のたまり場にならないように注意。
◆未成年者の喫煙に注意。
◆その他、好ましくない行為について充分な注意をしよう。

❻ 青少年の健全育成を害する、卑猥・残虐な表現の機械は使用しない。

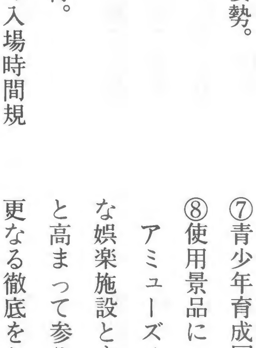
❼ 青少年育成団体等の担当者の来場には、積極的に快く接しよう。

❽ 次の物品は景品として絶対に提供しない。
◆市販価額（500円）の制限を超えるもの。
◆タバコ・酒類・医薬品・刃物類・大人の玩具・ビニール本及びその他公序良俗に反するもの。
◆金券及び類似品（テレホンカードなど）等のもの。

AOU
社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
健全営業推進委員会

お詫びと訂正

先月号に掲載の「近畿地区協議会・新春賀詞交歓会（1/7）」の記事につき、掲載写真のキャプションに誤りがありました。関係者の皆様に深くお詫び申し上げますと共に、訂正の上、再掲載させて頂きます。



大阪府議会議員
芦田武夫先生

3月の行事予定

第11回AOU技術研修会（主催・中国地区協議会）
◆3月1日㈫13時～2日㈬11時30分（1泊2日・2食付）
◆岡山市下石井2丁目6の41「まきび会館」☎086・232・0511
〔主として中級者を対象とし、機械及びビデオカメラ持込みによる実技指導を行なう〕

第12回AOU技術研修会（主催・近畿地区協議会）
◆3月8日㈫9時20分～18時
◆大阪市天王寺区石ヶ辻町19の12「なにわ会館」（公立学校共済組合）
〔中級研修で配線図のわかる方を対象。3月7日宿泊希望者・朝昼食付1万円、宿泊しない方・昼食付7000円〕

作業所あつまれ・inアミューズメント 障害者ふれあいフェスティバル
◆3月18日㈮
◆大阪・天保山ハーバービレッジ内の諸施設
〔障害者4百名《含・介添者》を、㈱セガ・エンタープライゼス運営の「シネセット」他、海遊館、サンタマリア号に招待する〕

第1回AOUアミューズメントセミナー
◆3月24日㈭午後1時～6時
◆東京・大手町「サンケイ会館」501号室（詳細は104・105頁参照）

AOU（社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）だより

第18回 近畿地区協議会（2/10）
事務局業務統合について検討



2月10日、第18回近畿地区協議会（吉田　勲会長）が開催された。（大阪市・梅田OSホテル、午後3時～）

1．「作業所集まれinアミューズメント障害者ふれあいフェスティバル」について

AOU主催、3月18日開催の標記ゲーム大会についての確認を行なった。

2．技術研修会について

近畿地区協議会主催、3月8日開催の同研修会についての確認を行なった。

3．近畿6団体の事務局業務統合の件

近畿地区6団体の事務局業務を統合し、一括処理する懸案につき検討を行なった。（詳細次号）

四国地区協議会
新年会、ゴルフコンペを開催（2/3）



四国地区協議会（高仲四郎会長）は2月3日、愛媛県新居浜市にて新年会を行なった。

当日は、新年会に先立ちゴルフコンペを開催。新居浜市内の「滝の宮カントリークラブ」明石コースにて午前10時13分スタート。11名が参加。藤川義昭氏（㈱BMC）が優勝を飾り、第2位、第3位には、それぞれ日野哲雄氏（GMC四国）、高仲四郎氏（田町商会）が輝いた。

新年会は、場所を「新居浜リーガロイヤルホテル」アクアガーデンに移し、午後7時より開催。総勢15名が参加し、各会員間の親睦が大いに深められた。

「NSA事務局月報」より

事務局業務（抜粋）

●1月12日

正午より赤坂プリンスホテルにおいてAOU、JAMMA、JAPEA共催による賀詞交歓会に。3団体トップ達の挨拶の中からポイントを抜き出す。

「無意味な規制を少なくしたいという風潮に乗り、例えばアミューズメント法のようなものへ、風営法から移行していくといったことも考慮」「大きい所は小さい所を助け、小さい所は大きい所の指導を受け、お互いに手を携え繁栄」「更に伸びていこうとするには、やはり自由な立場で伸び伸びとビジネスができる環境が必要」

●1月17日

セガ社賀詞交歓会に出席。中山社長のスピーチは、当業界のリーディングカンパニーによる業況報告であるだけに傾聴に値する。業績の下方修正に関し「今年はまず敗北宣言から挨拶を始めなければならない」といった率直な話し方は、良い印象を与えたようだ。

今年末には32ビットゲーム機（家庭用）の発売を控えているが、「良いソフトが出るか不安」とも言う。悪環境が続く「94年は95年に収穫を迎えるための準備期」「セガのような企業になると新しいマーケットを開拓し、そこでシェアを伸ばすほかに業績を上げられない」とし、新年度のアミューズメント施設分野の戦略は、「第一に、日本においてミニテーマパーク（7月、1号施設が横浜・山下町に）を成功させること、第二に、米国においてアップグレードしたゲーム場などの施設展開、中国・東南アジアに対するビジネスの積極化」であると語る。

恒例の講演は**作家・堺屋太一氏**、アミューズメント産業の将来性について、その考え方は歴史的な展開を踏まえており、記憶にとどめたい。

「余暇を楽しむ余裕を得た人々のレジャー、アミューズメントの手段と、当時の技術条件とは密接な関係がある。たとえば、産業革命の後、19世紀、ヨーロッパのブルジョアジーは、当時開発された鉄道と汽船に乗り、遠い所で長期間滞在するレジャーを楽しんだ。アメリカ人が余暇を楽しむようになったのは1920年代、折しも内燃機関が発達、自動車やモーターボートが流行りだした頃である。自動車旅行やドライブ、ヨット、水上スキーなど移動型の遊びを好む。日本人が余暇を手に入れるようになったのは80年代のこと。パソコンやワープロといったエレクトロニクスの発達した時代である。だから日本人のレジャーがエレクトロレジャーに傾斜していったのは当然である。日本という国は新しい技術が入ってくると、40年後には世界一の技術にしてしまうという歴史を持っている（銅の大仏、鉄砲、生糸工場など）。だから日本から発信されたエレクトロレジャーというものが、やがて世界で重要な位置を占め、これぞ日本の新しい文化と言われる日が来るに違いない。すでにカラオケやゲームソフトについては世界中からかなりの評価を受けているではないか。」（関連論文は「財界・93年4月号」に掲載あり）

●1月25日

「アミューズメント空間産業研究会」（通産省サービス産業課）第3回会合に出席、今回は香港より講師（EMILD・Y・FUNG氏、WHARF COMMUNICATIONS INVESTMENTS LTD．の業務副社長）を招き、同地におけるアミューズメント事情の話を聞く。

「子会社のWHARF CABLE LTD．は香港にケーブルテレビ網を持ち、近い将来、光ファイバーネットワークを通じて地域のエンターテイメント／インターアクティブ／ホームコミュニケーション市場のリーダーとしての役割を目指す。米国ゴア副大統領が国策として推進する『スーパーハイウェイ』構想は、いち早く香港において実現するだろう。香港はその狭い地域に160万の所帯が住む。交通混雑はますます深刻化し、人々は遊園地に出掛けるより、家の中でテレビを通じた娯楽を選ぶ。CATVの普及によりビデオレンタルは凋落した。新しい双方向性の情報ネットワークを実現する技術は容易である。重要なのはそれに乗せるソフトであり、それは風土、地域の文化に根ざしたものであることが大切と思う」。

雑報

1月のSCプレイランド売上状況：正月休みの間は前年をやや上回ったが、その後は低調で、結局月ベースでは前年比数％（3～7％前後）のダウンとなった模様。特にゲームコーナー的な小規模営業がよくなかった（電話による総合判断）。

斡旋業務

1月の斡旋取扱額は7873万円で前年比2・6％の減、不況視されている割には落ち込んでいない。

ント施設営業者団体名薄

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
近畿	滋賀	滋賀県健全娯楽業協会	525	草津市平井2-11-27 意音響㈱内	会長 西田　勝弘	0775-63-0188 0775-65-3330
	京都	京都府健全娯楽業協会	607	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 吉田　勲	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメントマシン 施設営業者協会	541	大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館 706号	会長 梅原　靖三	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント 施設営業者協会	650	神戸市中央区北長狭通1-3-1 ㈱大王振興内	会長 西山　清治	078-391-8759 078-331-6061
	奈良	奈良県アミューズメント 施設営業者協会	630	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村　克彦	0742-23-6252 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント 施設営業者協会	640	和歌山市六十谷175-30 ベンダープランニング㈱内	会長 金谷　晴夫	0734-62-0111 0734-62-0112
中国	島根	島根県アミューズメント 施設営業者協会	690	松江市浜乃木町2-7-19 アイレム㈱松江営業所内	会長 福田　照三	0852-26-5671 0852-26-5672
	岡山	岡山県アミューズメント 施設営業者協会	700	岡山市内山下1-3-15 ㈱エムエーエス内	会長 松田　次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント オペレーター協会	730	広島市中区宝町8-1 ㈱ヒカリエンタープライゼス内	会長 平本　将人	082-241-8555 082-244-5071
	山口	山口県健全娯楽業協会	755	宇部市南浜町2-5-35 宇部観光㈱内	会長 萩田　雅重	0836-31-6681 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント 施設営業者協会	680	鳥取市湖山町東5丁目301 ㈱サルビア内	会長 前田　達人	0857-28-9111 0857-28-8877
四国	徳島	徳島県アミューズメント 施設営業者協会	770	徳島市中前川町5-7-4 大光産業㈱内	会長 武市　哲夫	0886-23-3735 0886-23-0582
	香川	香川県アミューズメント 施設営業者協会	761-01	高松市屋島西町2473-8 ㈱ゼムス内	会長 外山　喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント 施設営業者協会	790	松山市湊町3-4-6 ラブリープラザ ミネマシーン内	会長 福嶺　巌	0899-47-0188 TEL 切替
	高知	高知県アミューズメント 施設営業者協会	780	高知市百石町2-28-38 ㈱サンライト内	会長 竹内　良一	0888-33-3377 0888-33-3388
九州沖縄	福岡	福岡県アミューズメント 施設営業者協会	813	福岡市東区松島3-30-23 大長商事㈱内	会長 長友　隆典	092-611-5221 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント 施設営業者協会	857-11	佐世保市上町1-6 ㈲佐世保娯楽特機内	会長 島田　武	0956-24-3171 0596-24-3335
	大分	大分県アミューズメント 施設営業者協会	870	大分市東大道1-9-15 ㈱オザキ・エンタープライズ内	会長 石橋　信昭	0975-43-2888 0975-44-2319
	宮崎	宮崎県健全娯楽業組合	880	宮崎市花ヶ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田　福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県アミューズメント 施設営業者協会	892	鹿児島市照国町3-21 大見商事㈱内	会長 政　須美夫	0992-26-7153 0992-26-7170
	佐賀	佐賀県アミューズメント 施設営業者協会	841-02	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667-4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋　国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	熊本	熊本アミューズメント協会	862	熊本市新屋敷2-24-1 ㈱シマダコーポレーション内	会長 嶌田　亘人	096-372-6588 096-371-2144
	沖縄	沖縄県アモア協会	901-21	沖縄県浦添市宮城2-15-3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順　利治	098-878-0127 098-878-0128

1994.2.20現在

全国都道府県アミューズメ

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント・ オペレーター協会	003	札幌市白石区米里1条3丁目2-25 ㈱ダイワ貿易内	会長 田中　亀雄	011-875-9011 011-875-9010
東北	青森	青森県アミューズメント オペレーター協会	038	青森市篠田3-12-23 ㈱レジャー産業青森内	会長 中村　縁	0177-81-3436 0177-81-4304
	秋田	秋田県アミューズメント 施設営業者協会	010	秋田市川元山下町6-27 ㈱アルノ内	会長 坂　武	0188-23-4144 0188-65-4184
	岩手	岩手県アミューズメント 施設営業者協会	020	盛岡市津志田9-8-3 ㈱レジャーエース内	会長 三上　誠二	0196-36-3121 0196-36-3123
	宮城	宮城県アミューズメント 施設営業者協会	983	仙台市若林区鶴代町4-60-1 日本パイオニア㈱内	会長 佐久間正則	022-236-2828 022-236-2825
	山形	山形県アミューズメント 施設営業者協会	990-23	山形市飯田5-5-14 ㈱テーエス内	会長 立里　一正	0236-41-6693 0236-31-6851
	福島	福島県アミューズメント 施設営業者協会	965	会津若松市中町3-53 ㈱テンレジャーサービス内	会長 天沼　勝	0242-27-2236 0242-27-7601
北関東	茨城	茨城県アミューズメント・ オペレーター協会	310	水戸市渋井町128-2 ㈱トニー内	会長 宇島　準一	0292-26-0451 0292-24-8241
	栃木	栃木県健全娯楽業協会	321-14	日光市下鉢石町840 ㈲たつみ娯楽内	会長 入江　昭造	0288-53-3355 0288-53-0555
	群馬	群馬県アミューズメント 施設営業者協会	379-21	前橋市駒形町932-1 ㈲スターリース内	会長 長井日本機	0272-66-8988 0272-66-7234
	埼玉	埼玉娯楽事業者協同組合	350	川越市天沼新田224-14 ㈲佐藤無線電機音響研究所内	代表理事 佐藤　信	0492-33-1484 0492-33-5712
	千葉	千葉県健全娯楽業協会	271	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋　豊彦	043-421-3038 043-421-3085
	新潟	新潟県アミューズメント・ オペレーター組合	950	新潟市弁天3-3-5 新潟マンション 309号 ㈲大興商会内	理事長 石川　忠太	025-241-0377 025-243-0878
関東 東海	東京	東京都アミューズメント 施設営業者協会	101	東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F	会長 駒井　徳造	03-3253-5692 03-3253-5688
	神奈川	神奈川県アミューズメントマシン オペレーター協同組合	211	川崎市中原区木月389 ㈲東横娯楽内	理事長 宮治　実	044-411-6088 044-411-5821
	山梨	山梨県アミューズメント 施設営業者協会	400	甲府市丸ノ内1-16-14 ㈱日達遊戯内	会長 日達　健	0552-32-0193 0552-32-0183
	長野	長野県アミューズメント オペレーター組合	399-46	長野県更埴市大字屋代2096 柿崎計器㈲	理事長 柿崎　庸三	0262-72-2198 0262-73-4301
	静岡	静岡県アミューズメント協会	413	熱海市水口町5-13 ㈱ライト内	会長 杉山　勉	0557-83-3100 0557-83-5724
中部 北陸	石川	石川県健全娯楽業協会	923-03	小松市木場町ゆ-28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東　源太郎	0761-43-0048 0761-43-0049
	福井	福井県アミューズメント オペレーター協会	919-13	福井県三方郡三方町三方48-40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾　龍一	0770-45-2020 0770-45-2771
	富山	富山県アミューズメント協会	933	高岡市問屋町9 ㈱日高商会内	会長 秋田　康夫	0766-24-3555 0766-24-3574
	岐阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501-01	岐阜市大菅2-78-2 トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋　巧	0582-53-0665 0582-53-7109
	愛知	愛知県アミューズメント 施設営業者協会	470-01	愛知県愛知郡日進町大字赤池字丸根122-1 ㈱サンレジャー内	会長 位田　宗一	052-806-1330 052-806-2724
	三重	三重県アミューズメント 施設営業者協会	519-04	三重県度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本　静雄	0596-22-0568 0596-27-0755

岩手県

総会を開催（1/21）役員改選、団体名称の変更を行なう

岩手県アミューズメント施設営業者協会（佐藤義雄会長）は1月21日、臨時総会を開催。（ホテルメトロポリタン盛岡4F「樹苑」、正午～午後2時、出席・会員6名、事務局3名）

同理事会では、左記の議題について審議を行なった。

◎役員改選の件

次の役員を選出し、了承された。また、欠席の葛西氏には後日了承を得ることとなった。

会　長／佐藤義雄（㈱フェニックス）
副会長／北林憲優（㈱セガ・エンタープライゼス）
〃　／葛西正義（㈱アプロ）
事務局／北嶋良則（㈱タイトー）
監　事／浅田耕造（㈱ナムコ）
〈敬称略〉

新事務局の住所は左記の通り。
盛岡市稲荷町8―35　㈱タイトー内
TEL（0196）47―7445

◎協会名変更の件

AOUの本年度計画に賛同して、協会名を「岩手県アミューズメント施設営業者協会」に変更する。

また、2月7日にも総会を開催した。（ホテル大観・夕日の間、正午～午後2時、出席者8名）

同総会では左記の議題について審議を行なった。

◎役員改選の件

葛西氏に副会長就任の承諾を得た。

◎前年会費の件

前会長より未引継となっている協会費の件については、佐藤会長より引継交渉を行なう。

◎新年度会費の件

活動計画より算出し、次のように決定し、4月総会より徴収する。
・地域オペレーター　3万円
・広域オペレーター　5万円

◎活動計画

・新会員加入を積極的に要請する。
・3月までに防犯協会加入活動をフェニックス、セガ、ナムコ、タイトーにて実施する。
・総会は定期的に年4回（4月、7月、10月、1月）開催する。（臨時は別途）

宮城県

新年会を開催（2月3日）

宮城県アミューズメント施設営業者協会（佐久間正則会長）は2月3日、午後1時30分より仙台市青葉区作並温泉「ホテルグリーングリーン」に於いて、午後1時30分より新年会を開催した。

茨城県

3月17日に総会を開催する予定

茨城県アミューズメントオペレーター協会（宇島準一会長）は3月17日に大洗シーサイドホテルにて総会を、また、翌日18日には大洗ゴルフ場にてゴルフコンペを開催する予定。

神奈川県

総会を開催（1/19）名称変更が決議される

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター共同組合（宮治　実理事長）は1月19日、臨時総会を開催した。（横浜会員会館、午後4時30分～、出席28社・うち委任状8社）

同会では、団体名の変更について審議され、「神奈川県アミューズメント施設営業者協同組合」とする旨決議した。但し協同組合であるため、しかるべき手続きの後、2月25日付けで正式変更される予定。

また、同日午後6時から横浜郵便貯金会館にて新年会を開催、27名が出席。正会員ほか賛助会員、AOUから桐谷事務局長と林田局長が出席し親睦を深めた。

新潟県

例会を開催（1/19）各会合の報告がなされる

新潟県アミューズメント施設営業者協会（石川忠太理事長）は1月19日、例会を開催。（事務局、出席8名）

同会では、AOU第5期臨時総会、全国協会長会議の報告、次回例会での議事内容の検討等が行なわれた。

山梨県

例会を開催（1/19）長野県との合同新年会を開催予定

山梨県アミューズメント施設営業者協会（日達　健会長）は1月19日、例会を開催した。（甲府バイパス「ステーキ宮」、午後1時～、出席9社9名）

同会の議事内容は左記の通り。

◎定款の見直しを行ない、変更事項について承認
◎協会名は「山梨県アミューズメント施設営業者協会」と変更することが決定
◎2月23日頃に長野県協会と合同新年会を行なう予定
◎県民会議との懇親会を予定
◎その他、情報交換

秋田県

例会を開催（1/19） 活動について話し合う

秋田県アミューズメント施設営業者協会（坂　武会長）は1月19日、県警防犯課係長が参加し例会を開催した。（秋田市「ふきみ会館」、午後5時〜、出席9名）

県警防犯課より、AOU活動について「もっと積極的なアピールをしたらどうか」という協力的な指示を頂いた。早速、アミューズメント防犯協会の協力を得、関連各所へAOUニュースを配布したり、今後もより積極的に活動を行なっていく旨確認した。

大阪府

理事会を開催（1/19） 定款の一部改定を検討

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は1月19日、第54回理事会を開催した。（東阪急ビル8階会議室、午後3時30分〜5時30分、出席理事12名、出席監事1名、代理人出席3名、委任出席6名、運営委員1名）

同理事会では左記の議題を審議した。

◎第10回定時総会議案承認の件

①平成5年度事業報告

②平成5年度収支報告

③定款一部改定の件

ア、第1条　協会名称変更

新協会名称「大阪府アミューズメント施設営業者協会」で総会に提出し承認を求めることにした。

イ、第39条　事業年度変更

協会名称変更に伴い、事業年度の変更可否を検討したところ、原案通り下記の事業年度に変更することを承認し、総会に提出することにした。

事業年度は毎年4月1日より始まり3月31日に終わる。

この事業年度変更に伴い、平成6年度の事業年度は、平成5年12月1日より平成7年3月31日までとなることも合わせて承認された。

④平成6年度事業計画（案）

⑤平成6年度収支予算（案）

以上、各総会提出議案について事務局が資料を朗読、各々審議検討を行ない、一部字句訂正後、原案通り承認、総会に提出することにした。

◎運営委員会よりの報告

①運営委員任期について

運営委員の任期は本年3月までとなっているが、委員会として何らかの成果を理事会に提案するため、平成7年3月まで委員任期の延長を請願したところ、満場一致で承認され、引き続き委員を引き受けることになった。

②ゴルフコンペ開催について

会員間の親睦を図るため、同好会主宰で年3回のゴルフコンペを開催することになった。第1回として、3月中の開催を予定している。

◎森本理事退任希望について

森本理事退任希望のため、その後任理事として川楠俊太郎氏㈱ユウビス代表取締役）の推薦が森本理事よりあった。

◎峯監事の表彰について

昭和61年2月以来、峯氏が担当してきた「会員なんでもご相談電話」の受付件数が、昨年12月15日現在、521件にものぼったことから、同氏の多大のご苦労に報いるべく表彰してはどうかとの提案があり、満場一致で承認し表彰することになった。尚、表彰日時等については会長に一任することになった。

◎中国要人（上海市対外貿易委員会代表）との懇談について

2月4日、中国要人がアミューズメント業界を視察するにあたり、同協会としての対応を検討。将来の中国経済動向を研究する一助として、来日中国要人との懇談は業界としても役立つものであるとの意見から、梅原会長をはじめとする9名の理事・運営委員が協会を代表して面談に望むことになった。

鹿児島県

総会を開催（1/19）AOU総会の報告等が行なわれる

鹿児島県アミューズメント施設営業者協会（政　須美夫会長）では1月19日、臨時総会を開催。（ホテルニュー鹿児島、午後3時～午後5時、出席者8名、委任状5名、オブザーバー2名）

同臨時総会では左記の議案について報告、審議を行なった。

◎模範優良店の表彰

AOU全国大会にて模範優良店に表彰された「モンスター」㈲第一音響）、ジョイランド・タイトー天文館店（㈱タイトー）の2店に表彰状が手渡された。

◎AOU総会内容の報告

1月12日に開催されたAOU総会の参加報告が会長より行なわれた。主な内容は次の通り。

①AOUアミューズメントエキスポの入場券が1会員2枚、AOUより配付がある。

②年末に行なわれたAOUアンケートは1万枚以上の回答があった。

③大阪府協会で身障者のゲーム大会開催が決定。

④新潟県協会では、県警の仲立ちで、PTA・AM業者連体の防犯協会を発足させた。

⑤その他

◎「県交通安全フェアー」へのゲーム機貸出について

3月19日～25日の日程で開催される予定の「県交通安全フェアー」へ4輪車シュミレーションゲーム機の貸出について、例年のサイクルから今年はセガ社とナムコに引き受けて頂く。

◎協会名称の統一について

協会団体協会名称を「鹿児島県アミューズメント施設営業者協会」に、また略称についても「KAO協会」とする。尚、KKGステッカーについては当面はAOUステッカーを使用し、新規に設定するかは今後の状況を見て検討する。

◎準会員部会の通称について

日常的な通称を「喫茶部会」とすることを改めて承認。

◎準会員部会の新役員体制について

準会員部会の萩原部会長の退任に伴う新体制を左記のように報告、了承された。

〈部会長〉
池田弘道氏

〈中央署支部長・副部会長〉
山内浩三氏

〈副部会長〉
山之口金重氏

尚、中央署支部の新会員として竹下英雄氏が補充就任。

また、同日、同ホテルに於いて喫茶部会の新年合同総会も開催され、池田新部会長の挨拶では今後の喫茶部会の具体的な活動方針と抱負の表明が行なわれた。

三重県

役員会を開催（1/27）「三OA便り」発行について等を審議

三重県アミューズメントオペレーター協会（松本静雄会長）は1月27日、役員会を開催した。（ドライブインパールクイン、午後12時～、出席12名）

同会では左記の内容について審議、報告が行なわれた。

◎AOU臨時総会及び全国協会長会議、理事会報告

◎専業店加入促進について（入会金、会費について）

協会加入についてのお願い文書、入会金・会費について原案通り承認。

◎「三OA便り」発行について

事務局便り（活動報告等）をAOUニュース発送時に会員に届ける。

◎AOU'94アミューズメント・エキスポ懇親会パーティー券申込について

◎協会略称問題

現在当協会では、略称を「三OA」としているが、AOUに於いて全国統一の問題が出た場合は「AOU三重」に変更する。

愛媛県

定例会を開催（1/19）終了後、新年会を行なう

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（福嶺　巌会長）は1月19日、第8回定例会を開催した。（松山東東映ホテル、午後5時～6時、出席者10名）

同定例会では左記の議題を審議した。

◎AOU四国地区協議会、新年会の開催について

同新年会は2月3日、午後6時より、愛媛県新居浜市の「リーガルロイヤルホテル新居浜」アクアガーデンにて開催。また、新年会に先立ち、同日午前10時13分よりゴルフコンペを開催。

◎AOUエキスポについて

同優待登録票及びパーティー券の申込について、AOU事務局よりの資料を配付し参加を要望した。

◎「愛媛県アミューズメント施設営業者協会」シールの配付について

会員に必要枚数を配付した。

◎AOU第22回広報委員会の議事報告

◎その他

定例会終了後、午後7時までの1時間、新年会を開催した。

島根県

総会を開催(2/8)団体名称の変更を決議

島根県アミューズメント施設営業者協会(福田照三会長)は2月8日、臨時総会を開催した。(松江市「京らぎ」、午後1時～、出席者11社11名)

同総会では左記の議題を審議した。

◎協会名改称の件

出席者全員一致にて「島根県アミューズメント施設営業者協会」の名称にて承認を受けた。

◎副会長中嶋功一氏辞任の件

今期の補充はなしとなった。

◎中国地区協議会技術研修会について

◎AOU'94エキスポの案内

静岡県

役員会(1/21)、総会(1/26)を開催する

静岡県アミューズメントオペレーター協会(杉山　勉会長)は1月21日、役員会を開催。(沼津、午後3時～、出席10名)総会資料の点検・検討が行なわれ、協会名変更の件について審議された。

また、1月26日、総会を開催。(伊豆長岡温泉「ホテルはなぶさ」、午後2時30分～、出席29名)



静岡県協・1月26日、伊豆長岡温泉にて総会を開催

同会では左記の議題について報告、審議が行なわれた。

◎平成5年度事業活動報告

◎〃　収支決算報告

◎〃　監査報告

◎平成6年度事業計画案

◎〃　収支予算計画案

◎その他

AOUより協会名称変更の要請があった件について、役員会で検討した結果、他協会でも要請を断る所も多い様であり、当協会はAOUの下部組織ではないので、これまでの歴史を大切にし、現名称を継続する。

岡山県

総会を開催(1/20)新会員の紹介等がなされる

岡山県アミューズメント施設営業者協会(松田次雄会長)の倉敷支部(山本貫一支部長)は1月20日、第4期総会を開催した。(倉敷ターミナルホテル、午後4時～6時、出席者22名)

同総会では左記の議題を審議した。

◎会員紹介

新会員「㈲アミューズメント・タカ」の紹介の他、㈱エス・エヌ・ケイ、㈱セガ・エンタープライゼスが人事移動の為、新担当者の紹介がなされた。また、入会予定の㈱サミー工業の紹介もなされた。

◎前期の行事

支部長より報告と説明がなされた。

◎今期の活動計画

新規会員の勧誘、障害者ゲーム大会開催、行事への出店参加等の活動予定が支部長より報告された。

◎第3回中国地区協議会技術研修会について

3月1日、岡山市内「まきび会館」にて開催予定の同研修会につき、OAMOの山川高紀副会長を実行委員長に任命し討議を行なった。また、前回開催地の広島県協会事務局並びにセガ社より説明、提案等もなされた。

◎AOUエキスポについて

資料を配付した。

また、総会終了後、広島県協会平本会長、倉敷警察署防犯課横山美勝課長、同横山一好係長を来賓に迎え、同所にて新年会を開催した。

大分県

総会を開催(1/20)名称変更について審議し変更を決定

大分県アミューズメント施設営業者協会(石橋信昭会長)は1月20日、臨時総会を開催した。(大分ワシントンホテル、午後5時～、出席者11社・12名)

同臨時総会では、AOUより依頼のあった協会団体名称の統一の件について慎重に審議が行なわれ、満場一致で左記の名称に改称を行なった。

・新名称

「大分県アミューズメント施設営業者協会」

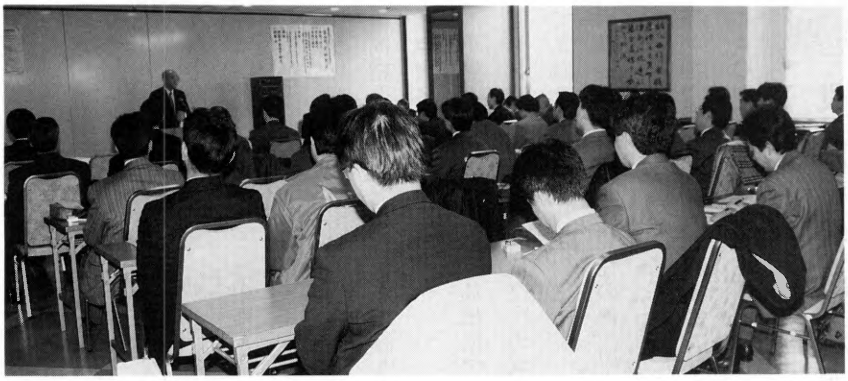
尚、総会終了後の午後6時からは懇親会が開催され、盛会のうち閉会となった。

兵庫県

総会を開催（2/16）事業報告等を行なう

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（西山清治会長）は2月16日、来賓3名を招き定時総会を開催。（サンパレスビル8F、午後3時～、出席24社・委任状22社、メーカー13社）

同総会では左記の議題について審議を行なった。



兵庫県協・総会を開催（２月16日）

◎第9期事業報告及び収支決算報告

◎第10期事業計画（案）及び収支計画（案）

◎その他

総会終了後、メーカー各社による新製品の紹介が行なわれ、続いて懇親会が開催された。〈詳細次号〉



懇親会

大阪府

第10回定時総会（2/17）協会名称変更を決議

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長）は2月17日、第10回定時総会を開催した。（大阪市、ホテル・ホリディイン南海大阪「金剛の間」、出席総107名〈含・委任状77〉、午後5時～5時40分）

同総会では通例総会議案が異議なく承認された他、協会名称を全国統一名称の「大阪府アミューズメント施設営業者協会」と変更。更に、会計年度を4月1日より翌年3月31日迄《従来は12月1日～翌年11月30日》と変更する「定款一部改訂の件」を承認した。

尚、6時より来賓に大阪府警本部防犯部保安第1課・川城清憲課長補佐を迎え、懇親会を開催した。

〈詳細次号〉



大阪府協・総会を開催（２月17日）



懇親会



THE TOP GUN
SPORTS SHOOTING MACHINE
「ザ・トップ・ガン」――
それは時代のニーズから生まれた。
レジャービジネスに新しいビッグウェイブを巻き起こします。
既存ビジネスを大きくパワーアップ。
スポーツ・シューティング・システム「ザ・トップ・ガン」――それは、レジャーシーンに新しいインパクトを与え、魅力あるビジネスチャンスを約束します。独立店舗はもちろんのこと、カラオケBOXなどのあらゆるレジャー施設とマッチングし、他店との差別化を図ることができます。集客力のアップと共にお客様の待ち時間などのロスタイムをなくし、売上面でも既存ビジネスとの高い相乗効果が得られます。
SEMI PRO COURSE
PRO COURSE
スポーツ感覚を高める本格的なシューティングシステム。
安全性を最優先した独自のセンサーシステム。
フォトダイオードからのビームで、銃口の角度を的確にキャッチ。標的エリア外では弾丸が発射されない安全設計です。
フルオート自動給弾システム。
プリペイドカードをカードリーダーに差し込むだけで、エアーソフトガンへの弾丸・エアー・オイルの供給は全て自動的に行われます。
日本国内特許 No.1417180
米国特許 No.4674470
標的可動レール
フォトダイオード
センサー
標的
フレキシブルパイプ
コントローラーBOX
プリペイドカードカードリーダー
カウンター
標的電動スイッチ
コントローラー
BB弾トレイ
BB弾ホッパー
電磁バルブ
コンプレッサー
好評発売中
ハンドガンTYPE
待望のデビュー
衝撃のロボコップ・スタイル
FNC
フルオートライフル
単発から30連発まで自由自在にシューティング。
マニアも認める高い命中精度と優れた安全性を誇ります。
Sports Shooting
総発売元
株式会社
クレセント
本社 〒651 神戸市中央区日暮通3丁目4-10
TEL (078)251-3961(代) FAX (078)252-1385

ワタカ株式会社

TEL 05838▸7▸6888
FAX 05838▸7▸6886
〒501-61 岐阜県羽島郡笠松町米野316

MR-25セット 100個 ¥25,000

単品にても御注文承ります。



時計セット T-20

100個 ¥20,000
※カプセル入はプラス¥1,500

T-16	100個	¥16,000
T-25	100個	¥25,000



T364 4WD @¥200、T343 ヘルメット @¥110



T413 パイロット @¥200、T363 アメフト @¥200



T344 Tシャツ @¥180、T516 ホルダー電卓 @¥270



T520 サッカーデジタル @¥185
T278 キーホルダーカラー @¥190



T521 サッカーデジタルL @¥190
T259 キーホルダー @¥165



T277 ベルミニ @¥175、T356 スタンド @¥175

75 øバラエティーセット

W-13

200個　¥26,000

※カプセル入はプラス¥3,000

K-6	200個	¥12,000
K-10	200個	¥20,000
K-15	200個	¥30,000
W-10	200個	¥20,000
W-18	200個	¥36,000

W-13セット

単品にても御注文承ります。





N477 ロカビリーゴリラ　@¥300



N475 おでかけしマウス　@¥180



N485 ヒツジのメリー　@¥210



N449 めがねのクマさん　@¥200



N476 さんぽに行クマ　@¥210



N491 スタジアムベアー　@¥170
N492 スタジアムベアーJr.　@¥140

新発売

スチール製10吋筐体

ジェミニ PART II



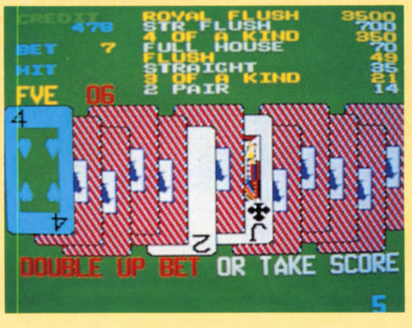
対応ゲーム

- 8ライン
- カードゲーム
- マージャンゲーム
- 花六

50台 限定発売 **格安!!**

W350/D450/H400mm

1.3.7ダブルフィーバー Part II



㈱東洋物産

世界の神秘



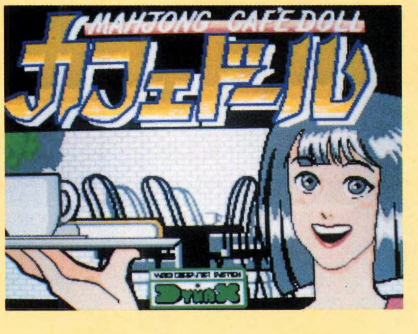
©1994 DYNAX INC.　中日本リース㈱／ダイナックス㈱

チェリーボーナス4



㈱ダイナ

麻雀カフェドール



©1993 DYNAX INC./岩谷テンホー　中日本リース㈱／ダイナックス㈱

遵法営業を厳守しご使用下さい

株式会社 **東洋物産**

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21

TEL: 06-628-2136 FAX: 06-624-3987

振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847

攻めるが勝ちの「先攻」投資を!!



ライトブリンガー
㈱タイトー



ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト㈱

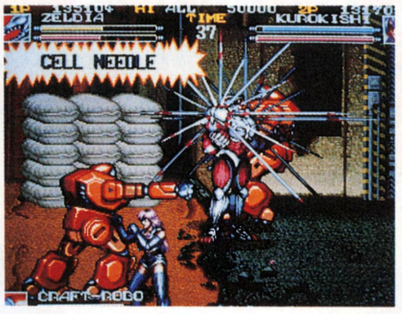


X－DAY
Ⓒ㈱ナムコ



得点王 2
㈱エス・エヌ・ケイ
ⒸS N K 1994

愛ディアYOUモア
BANPRESTO



電神魔傀
㈱バンプレスト
ⒸBANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN



幽遊白書・霊撃ルーレット
㈱バンプレスト
Ⓒ冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ



スーパーストリートファイターII X
㈱カプコン



テクモワールドカップ'94
テクモ㈱



デイトナGP(仮称)
㈱セガ・エンタープライゼス

ⒸCAPCOM 1991 1993 1994

(株)ユニバース

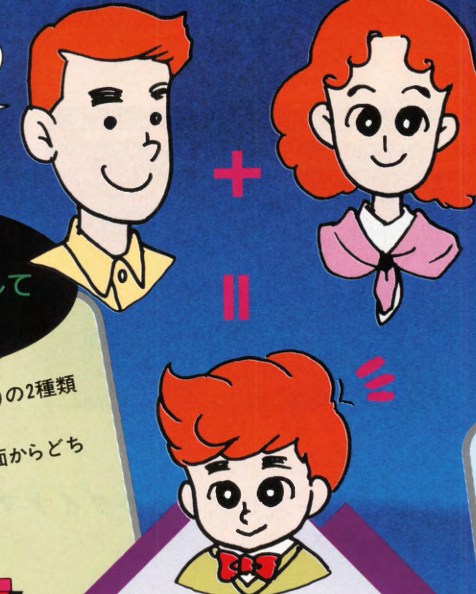
本　社
〒559 大阪市住之江区北加賀屋５－８－５７ユニバースビル
ＴＥＬ（06）682－3444(代) ＦＡＸ（06）681－9770

豊橋営業所 〒441 愛知県豊橋市北山町５－６
ＴＥＬ（0532）46－6103
ＦＡＸ（0532）48－6155

米子営業所 〒683 鳥取県米子市加茂町２－１３８ 山本ビル
ＴＥＬ（0859）35－3660
ＦＡＸ（0859）35－3757

デキちゃったんです！私たちのコドモ!?

貴方も未来のコドモをシミュレーションしませんか！



人物や動物・背景と、ビデオカメラで取り込んだプレイヤーの顔を、3次元合成処理して画像化(シミュレート)し、それをプリントアウトして楽しむゲームです。ゲームは4つのモードに分かれているので好みのモードが選択できます。

LOVE LOVE SIMULATION

ラブラブシミュレーション



ラブラブモード

未来の子供をシミュレートして顔を作ります。

一人で撮る(私は独身)と、二人で撮る(私達はカップル)の2種類のメニューから選択します。

次に、プレイヤーの性別を見分けるセックスチェック画面からどちらかを選択します。

シミュレートで作る子供の性別を決めます。

(私は独身)を選択した人は1回、(私達はカップル)を選択した人は2回、プレイヤーの画像を取り込みます。

(私は独身)を選択した人は合成するサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



形態モード

プレイヤーが動物や絵画・彫刻の顔になります。

動物と静物の2種類から合成したい好みのメニューを選択。動物の場合、サブメニューで犬・猫・鳥・猿の4種類のメニューが表示されるのでどれかを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、合成サンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



変身モード

(オプション)

プレイヤーの顔を部分的に作り直します。

変身したい顔の5種類から好みのメニューを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、変身合成したい場所のサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



トラベルモード

世界各国の背景や、原始時代の背景とプレイヤーのピンナップ写真を作ります。

行きたい場所9種類から好みのメニューを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、行きたい場所の合成するサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



サイズ：H1,980×D1,000×W1,760(mm)
重　量：220kg

問い合わせ先

有限会社
九娯貿易 KYUGO

本　　社／〒857-11 佐世保市白岳町166-11 TEL.(0956)33-0210(代) FAX.(0956)33-0299

東京支店／〒153 東京都目黒区東山2-6-14 TEL.(03)3792-1041(代) FAX.(03)3792-1296

「パソコン提供」

Panasonic 松下電器産業株式会社
情報機器本部コンピューター事業部
〒571 大阪府門真市大字門真1006
TEL 06(908)1480　FAX 06(908)1673

STORY

期間限定
特別販売

3 月末出荷開始
4 月末までの限定販売



OP価格
148,000円

W635 D465 H1460

EXCELLENT



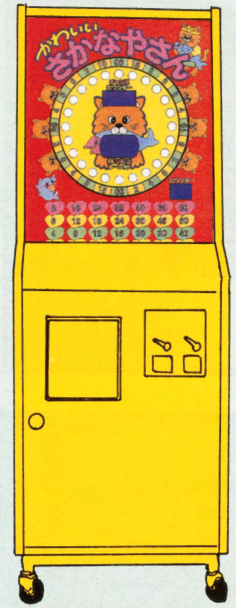
新ソフトでバージョンアップ！

OP価格
330,000円

W620 D460 H1841

かわいいさかなやさん

近々発売予定

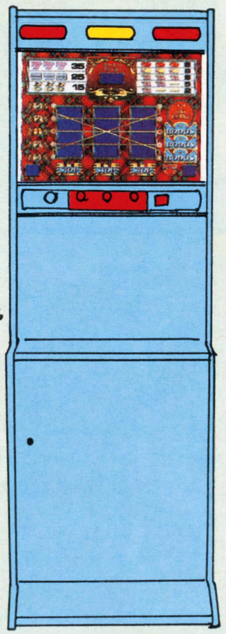


W420 D370 H1350

President

期間限定
特別販売

4 月20日より
5 月20日までの限定販売

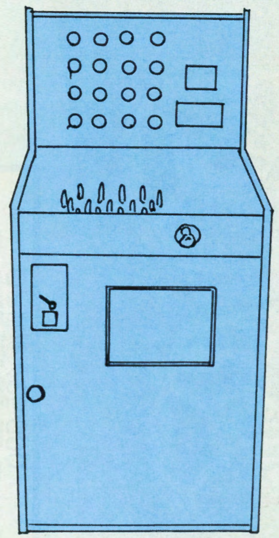


モニター価格
98,000円

W510 D480 H1500

ビンゴタイプゲーム

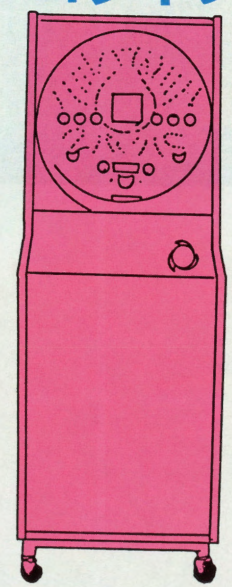
近々発売予定



W480 D590 H1300

パチンコタイプゲーム

近々発売予定



W420 D370 H1350

KU SYSTEM ケイ・ユウ・システム
TEL. 06-789-6535 FAX. 06-788-4757
東大阪市森河内西 1 丁目 6 番34-101号

ラクターはおともだち！



ミニクーパーガムポット
96個入　OP価格 (ﾏﾏ) ¥300程度以下です。



サンリオキャラクターセット
200個入　OP価格¥20,000



スーパーミニクーパー（小）
6色 288個入、サイズ約6cm　OP価格¥43,200

この他にも、大、中のミニクーパーがございます。



アクセサリー&ETC
100個入　OP価格¥25,000



TAISTY POT Jr（栽培セット）
5種 120個入　OP価格¥30,000円
トマト、イチゴ、スイカ、ハーブ、フラワーガーデンが入ってます。



サッカーボールクッション
4種アソート 100個入　OP価格¥30,000



サンリオデンタルキット
6種アソート100個入　OP価格¥30,000



スーパーホース
3馬 144個入　OP価格¥30,000



カラフルファッションキャップ
8種アソート 144個入　OP価格¥43,200

ベリーホットな景品達です。

〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号　TEL.06(765)4411
〈振込先〉さくら銀行玉造支店㊢6318132　FAX.06(765)3366

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。
※表示価格は消費税を含みません。

見て、触ってうれしい、キャ



クラブシリーズキーホルダー
100個入 10種類 OP価格¥25,000



ジョークタオル
4種類 120個入 サイズ33×33cm OP価格¥36,000



サンリオおしぼり&ケースセット
5種 120個入 OP価格¥30,000

注目度No.1の新商品です。



キリンサファリヌイグルミ
5色 100個入 OP価格¥30,000



フワフワベア
100個入 5色 OP価格¥28,000
サイズ20cm



レインボースネーク
7色 100個入 サイズ約20cm OP価格¥30,000



アニマルスリッパII
6種 100個入 フリーサイズ OP価格¥30,000



POCO POCOバッグ
3種 96個入 OP価格¥28,800

※コインジャーナル掲載以外の景品も、多数取り揃えております。詳しくは、カタログご請求ください。
※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。

SAN-S 株式会社サンエス

サウスイーストが贈る
人気キャラクターバラエティーグッズ

SA-1セット

200個

（ポーズ人形 ドラえもん 2ヶ、ポーズ人形 コロ助 2ヶ、ポーズ人形 オバQ 2ヶ、ポーズ人形 パーマン 2ヶ、ポーズ人形 ハットリくん 2ヶ、ポーズ人形 怪物くん 2ヶ、ポーズ人形 おぼっちゃまくん 2ヶ、バーコードバトラーLCD時計 6ヶ、Tシャツキーホルダー ドラえもん 10ヶ、Tシャツキーホルダー バーコード 10ヶ、ハンカチ バーコードバトラー 4柄 20ヶ、もぐら組南京錠キーホルダー 20ヶ、ドラえもんヨーヨー 20ヶ、ドラえもんパチンコ 20ヶ、ドラえもん なかよしホルダー 20ヶ、ドラえもん 風船ホイッスル 20ヶ、ドラえもん マジックスコープ 20ヶ、ジャングル大帝 バランスゲーム 20ヶ）



エポック社企画・WB企画

©藤子・小学館・テレビ朝日、小林よしのり・小学館・テレビ朝日、藤子・フジテレビ・旭通信社、1991・1992・1993 EPOCH CO.,LTD. TOEI ANIMATION、手塚プロダクション

単価平均
80円
と超お買い得!
75φソフトカプセル入
単価¥100より



エポック社企画・WB企画



'76,'88,'92,'93,'94 SANRIO CO.,LTD.

SA-2セット

©藤子・小学館・テレビ朝日、TOEI ANIMATION、手塚プロダクション

200個

（ドラえもん バンバンカー10ヶ、ドラえもん F-1 10ヶ、ドラえもん パズル 20ヶ、ドラえもん パラシュート 20ヶ、ドラえもんヨーヨー 20ヶ、ドラえもんパチンコ 20ヶ、ドラえもん なかよしホルダー 20ヶ、ドラえもん 風船ホイッスル 20ヶ、ドラえもん マジックスコープ 20ヶ、ジャングル大帝 バランスゲーム 20ヶ、もぐら組南京錠ホルダー 20ヶ）

サンリオSSセット

200個

（Hello Kitty ポーズ人形 20ヶ、けろけろけろっぴポーズ人形 20ヶ、おさるのもんきちポーズ人形 20ヶ、けろけろけろっぴパラシュート 20ヶ、おさるのもんきち 9面パズル 20ヶ、Hello Kitty ヨーヨー 20ヶ、Hello Kitty パチンコ 20ヶ、Hello Kitty フォトフレーム 20ヶ、おさるのもんきち マジックスコープ 20ヶ、けろけろけろっぴ 風船ホイッスル 20ヶ）

筋肉少女隊カブキロックス



100個 **OP価格¥25,000**

©PCM

スタッフスロット



216個 **OP価格¥43,200**

ドラえもん(大)&キテレツ大百科



100個 **OP価格¥30,000**

©藤子・小学館・テレビ朝日、藤子・フジテレビ・旭通信社 1994 EPOCH CO.,LTD.

輸入元 ㈱タツミ

発売元
SOUTH EAST
株式会社サウスイースト
〔本社〕
東京都台東区寿1-5-1 郷ビル5F502号
TEL.03-3842-6470 FAX.03-3842-6471

お待たせ！新春第一弾　本格派スロットマシン登場！



7コインマルチプレイヤー

驚異の最高配当10,000枚

★設定10段階可能70%～115%
★ボーナスゲーム有
★ホッパーペイアウト3,000枚まで可

ロケテストで高インカムを記録！

OP価格￥380,000

ニューアイデア満載！新時代のビデオメダル登場！

ジャンケン8

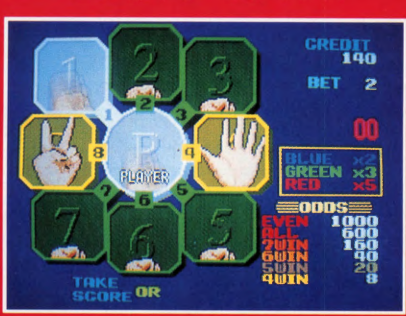
JANKEN 8

開発元：㈱ビックバレー



プレイ画面
（ノーマル）

DREAM CHANCE
Do-upドリームチャンス



ダブルアップボタンを押すと、1～8のワクのどれかが最初から見えている、ラッキーな時があります。

CENTER FEVER
センターフィーバー（グリーン×3）



2、4、6、8、のワクに勝つと、クレジットを使わずに5回プレイ可能。

（上記のように勝つと画面が赤になり、フィーバーポイントがダブルオッズになります。）

遊び方

- メダルを投入し、ベットしてください。
- グー、チョキ、パー、いずれかのボタンを押してゲームスタートです。
- 中央の手がプレイヤーです。ジャンケンをして4つ以上勝てば色が変わり、右下のオッズの点数を獲得できます。

Bally
バーリーサービス株式会社
大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3　TEL. 06-213-5255 FAX. 06-211-7375
東京支社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10　TEL. 03-3582-0857 FAX. 03-3582-4735

JAMMA届出済み

振込銀行：住友銀行日本一支店
当座番号　270270

振込銀行/大和銀行金町支店 当座 6010072
〒125 東京都葛飾区
南水元1丁目11番7号
TEL03-3607-6896(代)
FAX03-3627-0080
メダル・キーホルダー企画・製造卸
(有)ミユキ工芸

人気商品集まりました。

新装開店!

TEL 03-3607-6896



1 ごちゃまぜセットⒶ /100個入 OP価格6,000円



2 ごちゃまぜセットⒷ /100個入 OP価格13,000円



3 お得だねセット /100個入 OP価格15,000円



4 スーパーA /100個入 OP価格28,000円



5 時計セットⒶ /100個入 OP価格18,000円



6 時計セットⒷ /100個入 OP価格28,000円



7 高級KHセット 75φ/100個入 OP価格30,000円



8 エッチングKHセット 75φ/100個入 OP価格17,000円



9 国旗KHセット 75φ/100個入 OP価格17,000円



10 ミニパズルセット 75φ/100個入 OP価格16,000円



11 チョーカーセット /120個入 OP価格20,000円



12 ロングチェーンセット 75φ/100個入 OP価格16,000円



13 丸ミラーセット 75φ/120個入 OP価格19,000円



14 パステル電卓セット 75φ/100個入 OP価格19,500円



15 開運地蔵カエルセット 75φ/120個入 OP価格18,500円



16 ミニカーセット 75φ/144個入 OP価格16,000円



17 バックウォッチ付 /120個入 OP価格27,000円



18 うたたね枕 /100個入 OP価格25,000円



19 ミニクッションセット /100個入 OP価格30,000円



20 縁結びの湯 /200個入 OP価格13,000円



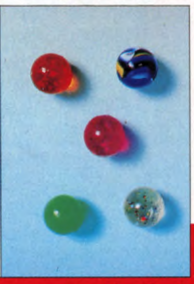
21 バッチセット /100個入 OP価格24,000円



22 キョウリュウシャープナー /120個入 OP価格12,000円



23 お宝箱 /100個入 OP価格30,000円



24 スーパーボール /1000個入 8,000円

●3万円以上お買い上げの方、送料サービスとさせていただきます。セット内容は、写真と若干異なる場合があります。予め、ご了承下さい。

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです ■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです ■青少年の顧客に対しては、適正
■時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・
な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

次世代ゲーム機 本命は

〝勝ち馬〟予想激化
ソフト各社、契約条件を吟味

マルチメディアソフト

ニュースアンテナ 情報File ファイル

マルチメディアへの架け橋となる次世代ゲーム機を電機、ゲーム機メーカーが今年から来年にかけて相次ぎ発売する。従来のゲームソフト市場が頭打ち状態にあるため、ソフト各社は新市場開拓の可能性を持つ次世代ゲーム機に大きな期待を寄せている。ただ、どのハードが最も普及し、ソフト会社を潤わせてくれるかはまだ分からない。各社は〝勝ち馬〟を懸命に予想している。

「当面は様子見」。エニックスの福島康博社長は相次ぐ次世代機の発売を前にしたソフト会社の本音を代弁する。「ソフト会社は勝ち馬に乗るだけ。売れたハードにソフトを供給する」とドライに言ってのける。

主な次世代機である松下電器産業、ソニー、セガ・エンタープライゼスの製品が出そろう今年のクリスマス商戦には売れ筋が見えてくるといわれるが、それまではハードメーカーとの契約条件をもとに、より大きい利益が見込めるハードを予想するしかない。

「CD―ROM（コンパクトディスク）一枚当たりわずか三ドル（約三百三十円）のライセンス料でソフトが作れる」。松下が米国で販売を始めた3DO規格のゲーム機は、従来の高額ライセンス料などを否定することでソフト会社集めを進めている。

ソフト会社は原則としてCD―ROMのプレス工程を松下関連企業に委託することになっているため、実際には、三ドルのほかに生産委託料として八百円を支払う必要がある。それでも「従来のゲーム機メーカーよりも安い」とソフト各社からは好評。これまでに世界で五百社以上がソフト管理会社である米3DO社とライセンス契約を結んでいる。

松下はソフト会社に対し開発費の一部援助や実質的なソフトの買い取りなどの手厚い待遇も用意し、ソフト確保に躍起になっている。

昨年十月に次世代機の発売計画を打ち出したソニーも「生産委託料は八百円から九百円程度に抑える」との予測がソフト会社の間では多い。

「これまで任天堂のスーパーファミコン（スーファミ）は二千数百円だった」とあるソフト会社は任天堂の生産委託料の高さを指摘する。スーファミはカートリッジ、3DOはCD―ROMと、違いはあるものの「スーファミ用ソフトは原価が四、五千円になってしまう」。価格を抑え、出荷量を増やしたいと思ってもコストが高く難しいという。

セガのメガドライブ用カートリッジとNECホームエレクトロニクス（NEC―HE）製品向けのCD―ROMの生産委託料は千数百円―二千円前後といわれているが、セガはメガCDから千円以下に引き下げたと見られ、両社がそれぞれ計画している次世代機でも千円以下に抑える可能性が大きい。

九五年に六十四ビット機を発売する任天堂は、各社の出方をうかがってから委託料などを設定することになる。

ソフト会社にとって新規分野の次世代機では、開発ツールの価格も注目点だ。ツール価格も新規参入組である松下、ソニーと既存ゲーム機メーカーとの差が大きい。松下とソニーは百万円前後と見られるのに対し、スーファミ用は五百万円前後が必要といわれている。「NEC―HEのCD―ROM用は一千万円以上」（業界関係者）という。

ただ、「電機メーカーのツールは価格が安いという話ばかり先行しているが、汎用ツールのため、実際に消費者を満足させられるソフトを作れるか疑問」（ハドソン中本伸一常務）という声もあり、必ずしもツールの価格だけがソフト供給先の決定要因にはならないようだ。

主なゲーム機の開発ツール、生産委託料の推定価格

	開発ツール	生産委託料
▽松下電器産業		
「REAL」（32ビット）	100万円	※　800円
▽ソニー		
「PSX」（32ビット）	100万円前後	800－900円
▽セガ・エンタープライゼス		
「メガドライブ」（16ビット）	200万円前後	2,000円前後
「メガCD」（16ビット）		1,000円以下
▽NECホームエレクトロニクス		
「Duo－R」（8ビット）	1,000万円以上	1,000円以上
▽任天堂		
「スーパーファミコン」（16ビット）	500万円前後	2,000円以上

（注）生産委託料はソフト１個当たり。
※はライセンス料は別途３ドル

最も気になる売れ筋については、現在のところゲームソフト会社の間では「国内では消費者のイメージと流通の強さを考えるとやはり任天堂が有利」との見方が有力。しかし、「一社独占ではなく、複数のメーカーが競い合えば、ソフトの地位は高まるはず」というのが本音。任天堂が六十四ビット機を発売する九五年までに、任天堂製品と肩を並べるハードの出現をソフト業界は待ちわびている。

日経産業新聞94・1・24

マルチメディア産業育成

情報センター創設 新社会資本整備の柱に

通産省

通産省はコンピューターや通信機器、家電などの機能を統合するマルチメディア産業を育成するため、全国に「マルチメディア情報センター」を創設する。映像や音声、文字などのデータを広く収集し、地域の企業や学校などに提供するほか、情報関連の人材育成を支援する施設で、新しい社会資本整備の柱となる。通産省は同時に行政機関や公的研究機関の情報基盤整備も強化する考え。三次補正予算で新センター向けの三百億円を含め、情報関連の整備に総額五百億円超を求めている。

マルチメディアは文字や数字、静止画、動画像など複数のデータを、コンピュータで一括して加工・通信処理できるシステム。教育や情報検索、娯楽など幅広い分野での利用が期待されている。

マルチメディア情報センターは全国数カ所に設備する。地域の文化や地場産業の映像情報などを集め、データベースに情報を蓄積する。このデータを自由に検索してその場で映写できる設備も備える。

センター内には画像・音声を合成編集する装置も設け、利用者が科学実験や英会話などの学習教材や、企業の広告用映像などの映像ソフトを独自に作成できるようにする。また、センターでマルチメディアに関する講習などを実施し、専門家の育成につながる人材教育も実施する。

昨年秋の経済対策でマルチメディアソフトの製作を総合的に支援する「マルチメディア支援センター」の設立が決まり、現在、通産省の管轄団体である情報処理振興事業協会（IPA）が設立場所の選定作業を急いでいる。

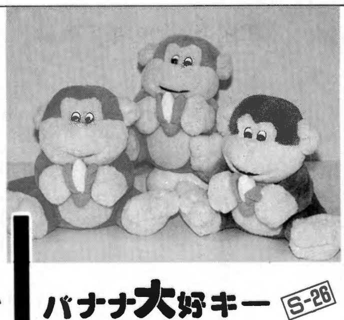
同支援センターはIPAが保有するデータを管理する予定。将来は支援センターと、新設する全国のマルチメディア情報センターをネットワークで結び、地方が都市情報を有効利用できる体制も整える方針だ。

通産省は三次補正予算で支援センターの機能拡充に五十億円を要求しているほか、①新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）の研究データベースの整備（要求額五十億円）②公的試験研究機関のLAN（構内情報通信網）の構築（同約四十億円）③教育用ソフトウエアの開発（同三十億円）などを求めている。

国内の情報・通信産業の二〇〇〇年時点の市場規模は最大で約六十七兆円と現在の約三倍の規模に成長するとの試算もある。通産省は景気低迷の影響で冷え込んでいる民間の新規事業に対する投資を促進するためにも、情報関連の基盤整備を進める必要があると判断している。

日本経済新聞94・1・31

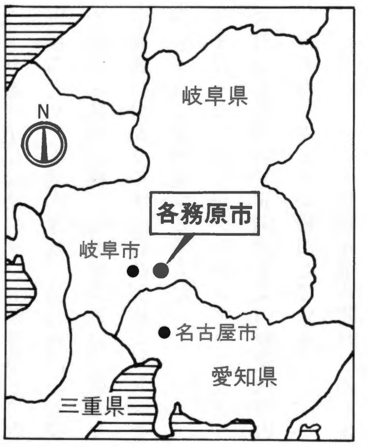





VR研究拠点構想

先端産業を誘致、"空洞化"に先手
セミナーなど地元企業じっくり育成

岐阜・各務原市



岐阜県各務原市にバーチャルリアリティー（VR＝仮想現実感）技術の研究開発拠点を整備する計画が進んでいる。円高に伴う自動車部品関連、アパレルなど既存産業の空洞化を見越して、VR関連企業の研究部門などを誘致、育成しようという狙いだ。ただ、県内にはVRに関する産業、技術の蓄積がほとんどないだけに、地元企業の間には戸惑いも目立つ。県内外の民間企業をどう引き付けるか。課題は多い。

この計画は頭脳立地法（地域産業の高度化に寄与する特定事業の集積の促進に関する法律）に基づく国の承認を受けて取り組んでいる。昨年四月、県、各務原市、地域振興整備公団や地元企業など三十八企業・団体が出資して事業母体になる研究開発機関、ブイ・アール・テクノセンター（VRテクノセンター、各務原市、梶原拓社長＝岐阜県知事）が発足、正式に事業計画が動き出した。資本金二十億三千万円。出資企業には川崎重工業や三菱電機、ソニー、三洋電機、関西電力、清水建設、セガ・エンタープライゼスなど県外の大手企業も顔をそろえる。

センターの建設予定地は各務原市須衛地区で、全体の開発面積は十七ヘクタール。そのうち一ヘクタールがセンター用地で、周辺の約八ヘクタールに民間企業の研究開発施設などを誘致する業務団地「VRテクノジャパン」を造成、整備する。

今秋には用地買収を終え、九四、九五年度に施設建設、造成に着手、九六年度から分譲を開始する見通しだ。VR技術関連企業のほか、情報処理、ソフトウエア開発、機械設計、デザインなどの企業も誘致する。

二十二億円を投じて建設するセンターは床面積約三千三百四十平方メートルの規模。VR研究室、共同研究室、コンピューターグラフィックス（CG）やCAD／CAM（コンピューターによる設計・製造）実習室、貸し研究室などを備える。時間貸しの形で大型スーパーコンピューターも導入する計画だ。

「自動車産業でさえ海外進出による国内空洞化の懸念がある中で、VR技術拠点づくりで先手を打つ必要がある」。センターの社長として陣頭指揮に当たる梶原知事は、ポスト自動車産業の有望産業として大きな期待を寄せる。特に、各務原市には川崎重工の航空宇宙部門があり、模擬操縦試験のフライト・シミュレーション・センターも設けている。「こんな航空宇宙関連産業の集積がVR技術育成に役立つ」（県企業立地課）とみている。

しかし、地元企業では「先の見えない計画なので、どうかかわっていいのか分からない」という反応も多い。出資企業の間には「基本的にはお付き合いの出資で、あまり興味は抱けない」という声もあるほど。センターは企業ニーズを掘り起こすための研究会を設け、地元企業を中心に参加を募っているが、不況も手伝って応募状況ははかばかしくない。武内章企業立地課長も「VR技術は日進月歩。もたもたしていたら全国の地方自治体で真っ先に手を挙げた意味がなくなる」と心配する。

このため、センターではできるだけ早くVR研究の成果を上げようと、四月にも、施設の完成を待たずに研究開発に着手する予定。各務原市内の既存施設に間借りし、

「とりあえずCG系のソフト開発などに取り組みたい」と武内課長。公共施設の景観や防災・防火訓練、交通安全教育、観光など県民に分かりやすい行政利用のVRシミュレーターを開発する考えだ。

また、センターがシリコングラフィックス社など米国のVR関連企業の販売代理店になれないかどうか検討している。

日経産業新聞94・2・5

SRAM　再び値崩れ

TVゲーム機向け不振が要因
大口需要家向け価格にも先安観

家電業界

半導体の主力品種、SRAM（記憶保持動作が不要な随時書き込み読み出しメモリー）が再び値崩れを起こし始めた。家電製品の低迷に加え、価格を下支えしていたゲーム機本体向けの需要が年明け以降さらに冷え込んできたためだ。専業メーカー品などの安値流入も目立ち、スポット価格はほぼ二カ月ぶりに前月比約四％下落した。スポット市場が弱基調に転じたことで、大口需要家向けの価格にも先安観が強まりそうだ。

東京・スポット市場でのSRAM価格は二十四日現在、指標となる1メガビット品で一個七百七十円―八百二十円。ここ数週間で約三十五円下がった。スポット価格は今回の下げで大口需要家渡し価格を同二十五円下回った。256キロビット品も三％程度安くなった。値崩れの最大の要因はテレビゲーム機本体向けの需要の落ち込み。

商社筋によると、ゲームソフトは好調を維持しているものの、ゲーム機本体は昨年十二月ごろからゲーム会社が減産態勢に入っており、「SRAM需要は最盛期の昨秋に比べ三〇％程度落ち込んでいる」という。

家電機向け需要も振るわない。例年、一月中旬から家電メーカーは春の新製品に投入するため、メモリーの買い付けを活発化させる。しかし今年は消費財の販売が底ばい状態で家電メーカーも製品の増産に慎重で、部品のSRAM需要も増える気配がみられない。

日立製作所など大手メーカーはラインを他のメモリーの生産に振り向け、SRAM供給を絞り込んでいる。ただ一部メーカーは大口需要家向けで消化し切れない余剰分をスポット市場に安値で放出している。対日シェア拡大を狙う韓国メーカーなどの販売攻勢も激しく、市場では「スポット、大口需要向け価格とも当面じり安が続く」との観測も広がっている。

日経産業新聞94・1・25

円高に勝てず

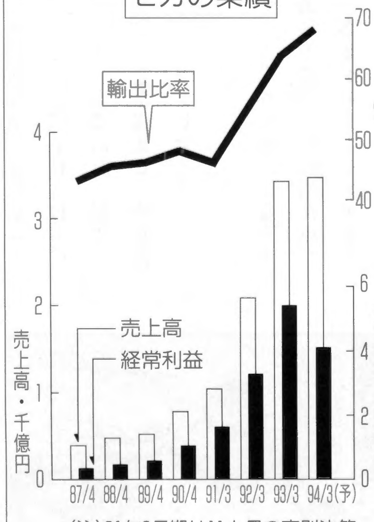
今期12年ぶり減益
経常24％、連結では62％

㈱セガ・エンタープライゼス

セガ・エンタープライゼスの業績が悪化する。クリスマス商戦で欧州地域の販売が不振だったうえ、円高進行が収益の足を引っ張った。九四年三月期の経常利益は前期比二四％減の四百二十億円前後と、十一月の中間決算時点で見直した計画を三割近く下回る見込み。経常減益は八二年四月期（九〇年度に決算期を変更）以来、十二年ぶり。

八七年四月期の株式公開以降、前期までの六年間で、売上高を約九倍、経常利益を約十四倍に伸ばした同社の高度成長に急ブレーキがかかる。採算の良かった欧州向け家庭用ゲーム機輸出が、クリスマス商戦の不振で約二割減少するのが主因。円高で為替差損を抱えた欧州子会社への仕切価格を二割強引き下げたことも響いた。米国向け

セガの業績



（注）91年3月期は11カ月の変則決算

家庭用ゲーム機器輸出が大きく伸びるが、売上高は計画を一割近く下回り、前期並みの三千五百億円前後にとどまりそう。

ゲーム施設部門も償却負担の重い新規店舗の比率が高まっており、利益率は低下する。既存店の収入も前年実績割れが多い。施設運営の低迷は業界共通の傾向で、業務用機器の出荷額も落ち込んでいる。

グループ全体では不振がさらに際立つ。連結売上高は三千八百五十億円前後と八%減る。連結経常利益は六二%減の二百二十億円前後にとどまる。欧州子会社が二百億円近い経常赤字となる一方、販売が好調な米国子会社も任天堂との価格競争が激しく、利益が出ていない。

不振に陥っている欧州の五つの販社（一子会社と四つの孫会社）には、本社から部長級の幹部五人をそれぞれ派遣、常駐する予定。今後、同地域の組織を強化する方針だ。

日経新聞94・2・18

3Dハイビジョンで時代劇

映画と演劇が合体
映像事業強化し入場者数の回復狙う

大新東グループ

「日光江戸村」など時代劇を題材にしたテーマパークを展開する大新東（東京・文京、野口義和社長）グループは3Dハイビジョンの映像作品を製作する。上映と同時に役者による劇を組み合わせるのが特徴。まず三本を製作、三月中旬からグループ会社の新東地域開発（同、野口義次社長）の運営する「登別伊達時代村」（北海道登別市）で公開する。映像事業を拡大し、やや落ち込み気味のテーマパークの入場者を回復したい考えだ。

製作する3Dハイビジョンの映像作品は、二台のカメラで撮影、特殊眼鏡をかけて見ると登場人物が立体に浮き出て見える仕組み。大新東グループ内の芸能プロダクション、ジャパンアクションクラブ（同、野口勇会長）の役者を使って、栃木県藤原町の「日光江戸村」でまず三本を製作する。

製作するのは「水戸光國隠密秘聞」「激刃真田十勇士」「ビックリお化け大集合」。導入に合わせてビデオプロジェクターや3Dスクリーンなどを登別伊達時代村に導入、三月十一日から公開する。テーマパークが3Dハイビジョンの常設施設を設置するのは珍しい。

時代劇をテーマにしたそれぞれ約三十分の映画で、なかでも「ビックリお化け大集合」の上映は、既存の「大笑劇場」を「江戸怪談屋敷」にリニューアル、新しい舞台を使って公開する。二百七十インチのスクリーンに上映する。

忍者の登場する「激刃——」では、上映と同時に忍者役の役者による演劇を実施、組み合わせる方針だ。出演は二人の予定。

今後作品製作をさらに進めて、同グループが運営する他のテーマパークでも3D映画を上映していく方針。不況を背景に、同社のテーマパークの入場者数も減少気味。ユニークな3D映画で入場者増につなげたい考えだ。

日経産業新聞94・2・17

【賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件】

マシンは泣いている!!



■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。(月刊コインジャーナル)

斬新なアイデアであなたをサポート！

NEW

4種類タバコ（スキン）自販機

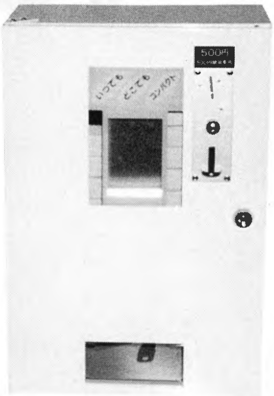
定 価 ￥198,000
OP価格 ￥148,000



20個×４種類＝計80ヶ
釣銭機構あり。
￥100オンリー
４連もの単価設定可
電池：単一乾電池1.5V×４本
（約1年半OK・回数8,000回）
保証：一年間無償保証

電池式自動販売機

定価 ￥39,800

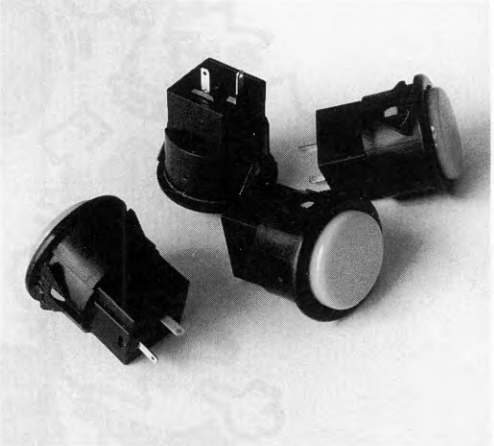


サイズ：270(W)×160(D)×400(H)m/m
重量：８kg
商品販売価格：300円と500円の２種類
電話：単一乾電池1.5V×４本
保証：一年間無償保証

耐久力抜群押ボタン

オムロン社製 リードSW付30ø押ボタン

- SWは長寿命のリードSW
- ボタンのセンターを、少しふくらまし、押し易くなり、ゲームセンター通に大人気！
- SWは、差し込み端子付です。
- 板厚は1.1m/m〜2.1m/mまでフリー

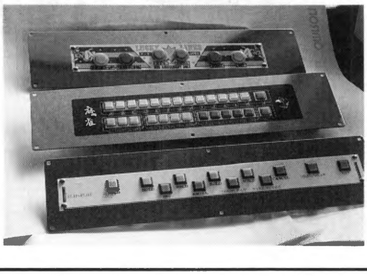


〈パネル各種〉

改造パネル 26吋、セガ・エアロシティー用（SNKキャンディー用在庫あり）

ストⅡ・麻雀・ポーカー エイトライン・クイズ 在庫あり

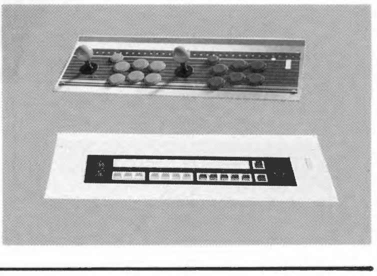
サイズ：494×123m/m
材質：ステンレス
OP価格 ￥6,000〜9,000



ジャレコ ポニーMKⅡ(18吋)用：改造パネル

ストⅡ・麻雀・クイズ 在庫あり

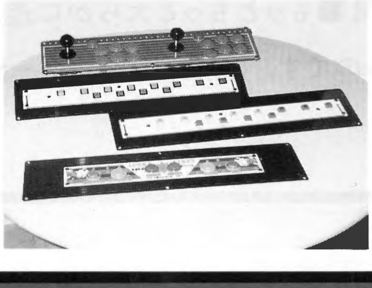
サイズ：488×(165＋15)m/m
材質：鉄（白色）
OP価格 ￥8,000〜10,000



18吋セガ・エアロシティー改造パネル

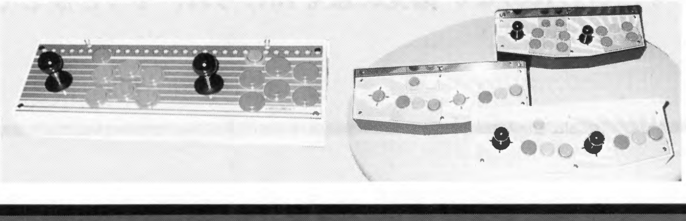
ストⅡ・麻雀・クイズ 在庫あり

サイズ：372×116m/m
材質：ステンレス
OP価格 ￥6,000（麻雀）
￥4,000（クイズ）
￥6,500（ストⅡ）



屋外アップライトパネル各種

クイズ・ストⅡ 在庫あり サイズ：395×128m/m
OP価格 ￥4,500（クイズ） ￥8,000〜11,000（ストⅡ）



業界時字報

企業体質の強化を図り、統括部制を導入
機構改革並びに人事異動を実施
㈱カプコン

㈱カプコン（本社・大阪市、辻本憲三社長）では、2月1日付けで左記の通り機構改革及び人事異動を実施した。急速な業務拡大に伴い、組織を再編成し、フレキシブルな運営体制の確立と各部署に於ける責任の明確化を図るのが狙い。

〈機構改革〉

①本部制を廃止し、新たに統括部を設置する。

②経営企画本部を経営企画統括部に移行した上、法務部及び業務部を廃止し、新たに予算統制部及び知的財産管理室を設置する。

③総務本部を総務統括部に移行した上、総務部と人事部を統合し、総務人事部とし、新たに法務室を設置する。

④経理本部を財経統括部に移行する。

⑤国内営業本部、海外営業本部、業務本部及び企画制作本部を発展的に廃止し、再編成を行なう。

⑥商品開発統括部を新設し、アーケード制作部、コンシューマ制作部、メディア制作室、メカトロ制作室及びサウンド制作室を設置する。

⑦営業企画統括部を新設し、ライセンス事業部、ニューメディア事業室、広告宣伝部、商品企画室、営業管理室及びマーケット企画室を設置する。

⑧アーケード営業統括部を新設し、AM東日本営業部、AM西日本営業部、レンタル営業部及びアミューズメント施設部を設置する。

⑨コンシューマ営業統括部を新設し、CS東日本営業部及びCS西日本営業部を設置する。

⑩海外営業統括部を新設し、海外営業第一部、海外営業第二部及び海外業務室を設置する。

⑪業務統括部を新設し、購買部、物流部及び製造業務室を設置する。

⑫製造本部を生産統括部と技術開発統括部に分割し、再編成を行なう。

⑬生産統括部に製造第一部、製造第二部及び生産管理室を設置する。

⑭技術開発統括部に技術開発部を設置する。

〈人事異動〉

▽取締役副社長　国内関連事業・生産部門管掌（取締役副社長　開発・生産部門管掌）　門脇　精

▽専務取締役　管理部門管掌（専務取締役　管理部門管掌・経理本部長）　置塩安雄

▽常務取締役　海外関連事業管掌（常務取締役　業務本部長兼業務部長、物流部長）　中村昌弘

▽取締役　経営企画統括部長兼関連事業部長（取締役　経営企画本部長兼関連事業部長）　大島平治

▽取締役　営業部門管掌（取締役　国内営業本部長兼営業企画部長）　岡田光雄

▽取締役　技術開発統括部長兼技術開発部長（取締役　製造本部長兼技術開発部長）　濱田典彦

▽取締役　営業企画統括部長兼ニューメディア事業室長（取締役　企画制作本部長兼ライセンス事業部長）　坂井昭夫

▽取締役　財経統括部長（取締役　総務本部長兼総務部長）　小沢吉郎

▽取締役　コンシューマ営業統括部長兼東京支店長（取締役　東京支店長）　枚田隆一

▽企画部長（経営企画本部業務部長）　島内絹熙

▽予算統制部長（経理本部経理部長）　小西繁男

▽経営企画統括部副部長兼知的財産管理室長、総務統括部法務室長（経営企画本部副本部長兼法務部長）　関口卓史

▽総務統括部長兼総務人事部長（総務本部副本部長兼人事部長）　河本文朗

▽財経統括部副部長兼経理部長（経理本部副本部長兼財務部長）　久保田和夫

▽財務部長（経営企画本部企画部長）　中田和彦

▽商品開発統括部長兼メカトロ制作室長（企画制作本部ソフトウェア技術部長兼メカトロニクス開発部長）　青木　隆

▽アーケード制作部長（企画制作本部アミューズメント企画制作部長）　岡本吉起

▽コンシューマ制作部長（企画制作本部コンシューマ企画制作部長）　藤原得郎

▽ライセンス事業部長（広告宣伝部長）　吉川武重

▽広告宣伝部長（広告宣伝部次長）　石井邦夫

▽アーケード営業統括部長（国内営業本部アミューズメント事業部長）

業界時字報

吉田正男

▽AM東日本営業部長（国内営業本部アミューズメント事業部次長）　吉田昌稔

▽AM西日本営業部長（国内営業本部付副参事）　下條磨登夫

▽レンタル営業部長（国内営業本部オペレーション事業部長）　新田靖弘

▽アミューズメント施設部長（国内営業本部アミューズメント施設事業部長）　初野純孝

▽CS東日本営業部長（国内営業本部コンシューマ事業部長）　高橋義男

▽CS西日本営業部長（経理本部システム室長）　永井巳知夫

▽海外営業統括部長（海外営業本部副本部長兼欧州営業部長）　笹谷　実

▽海外営業第一部長（海外営業本部米州営業部長）　松田克己

▽海外営業第二部長（海外営業本部アジア営業部長）　奥山光三

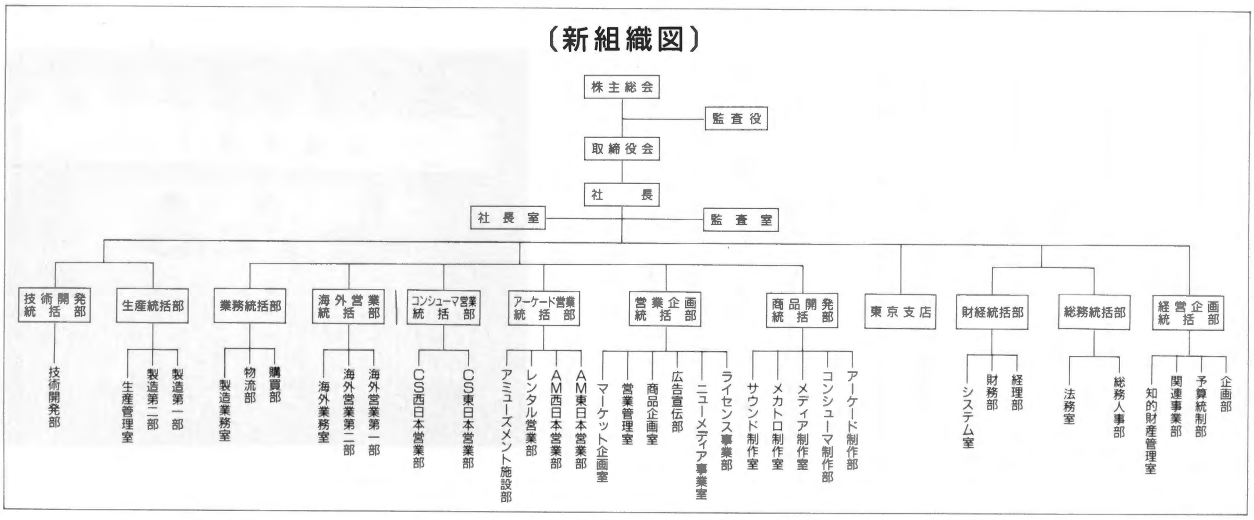
▽業務統括部長代行兼購買部長、物流部長（製造本部購買部長）　早見晶市

▽生産統括部長兼松原事業所長（製造本部副本部長兼松原事業所長）　吉川正夫

▽製造第一部長（製造本部製造部長）　米倉建三

▽製造第二部長兼平野事業所長（製造本部製造業務部長兼平野事業所長）　赤尾泰雄

〈敬称略〉



賞金総額4300万円

プロボウリングトーナメントに世界最高額の特別協賛

㈱エス・エヌ・ケイ

㈱エス・エヌ・ケイ（本社・大阪市、川崎英吉社長）では、㈳日本プロボウリング協会（都築俊三郎会長）主催のトーナメントに冠スポンサーとして特別協賛し、世界最高の賞金スケールとなる「SNKネオジオカップ　プロボウリング　トーナメント'94」を開催する。

同トーナメントは、日本を代表する288名の男子プロボウラーを集め、4月13日～16日の4日間、大阪市・ボウルメート京橋に於いて催される。賞金総額4300万円、優勝賞金1000万円は史上最高額。

エス・エヌ・ケイはボウリング場のゲームスペースにAM機器を納入していることから、スポンサー依頼があり、引き受けることとなった。

試合形式は、288名による18ゲームトータル、準々決勝72名による9ゲーム、準決勝16名によるラウンドロビン、テレビ決勝戦5名で下位からの勝ち上がりによるステップラダー方式。決勝戦は関西テレビにて4月下旬放送予定（ネット数／放送時間未定）。

これまで、関東オープン（2月開催、賞金総額1500万円）やジャパンカップ（10月開催、賞金総額20万ドル）が高額賞金トーナメントとして有名だったが、今回の決定によりこれらを上廻る規模となる。同協会では、賞金額のアップをボウリング業界のカンフル剤とし、プロを目指すヤング層を喚起すると共にブーム再燃を期待している。



ハイテク活かした水槽など30アイテムを発売

経営多角化の一環としてアクアリウム事業に参入

㈱ジャレコ

㈱ジャレコ（本社・東京、金沢義秋社長）は、この程、経営多角化の一環としてアクアリウム事業に乗り出すことを決定した。1年間の研究開発を続けた結果、アクアリウム分野でのハイテク化を目指す体制が整ったため、観賞魚用機器30アイテムを3月より全国的に販売していく。

今回、販売されるのは、水槽キャビネットを始め、水温や照明時間、二酸化炭素量の調整など水槽内の環境を電子的に自動コントロールするハイテクを駆使した商品群がメイン。これらは、同社がゲーム機器のハード・ソフト開発で培ったノウハウを応用して独自開発したもので高品質・低価格を志向している。

中でも、夏場の水温上昇を抑えるクーラーシリーズは、従来のフロンガスタイプではなく半導体素子を使用した業界で初めてのもの。

各商品は、「JAQNO（ジャクノ）（JALECO AQUA TECHNOLOGY）」のブランドで統一される。

初年度5億円、3年後30億円の売上げを見込む。

また、商品販売に先駆け、去る2月17日には同社100％子会社、㈱デーシーイーがアンテナショップ「水草倶楽部」（面積約155㎡）を東京・世田谷にオープンし、顧客ニーズに応じた商品開発に活かしていく。



↑水槽キャビネット「ウィステリア700」



↓CO_2レギュレーター



←クール4（80ℓ用）



↑pHコントローラー

小型情報機器に市場参入

米で電子手帳発売

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは、小型情報機器分野への参入第一弾として、9月を目処に電子手帳を米国市場に投入する。早々に事業計画をまとめ、マルチメディア端末製品のひとつとして、今回は電子手帳をメインに家電市場に乗り込む方針のようだ。更に、将来的には家電のみならず、PDA（情報家電）などマルチメディア機器全般に事業を多角化していく考えと見られている。

今回、発売が予定されている製品には「ST3000」「PC5000」「JR7000」の3タイプがあり、各種ゲーム機能のほか、計算、電話番号保存、似顔絵作成、暗証番号によるシークレット機能などが標準装備される。まず、米国子会社のセガ・オブ・アメリカ（SOA、本社・カリフォルニア州）を通して販売されるが、欧州や日本市場への投入については未定。価格は45ドル（約5000円）前後からで、初年度数百万台の販売を目指す。

交通手段や価格の選択肢増える

卒業旅行に「シーガイア」が人気
旅行代理店各社、趣向凝らす

立春も過ぎ、3月を間近に控えると春の卒業旅行シーズンがラッシュを迎えるが、近年の傾向も消費者の価格志向の高まりを反映して安・近・短が主流となり、国内旅行に比重がシフトしてきているようにも見える。

中でも、"年中真夏"を嘔い文句に、冬の寒い時期でも国内で本格的に泳げる宮崎フェニックスリゾート「シーガイア」は、ウォーターパーク、ゴルフ、テニスといったスポーツ施設に加え、グループ向けのコテージなど宿泊施設も充実しているとあって、2~3泊の卒業旅行に利用されるケースが増えているようだ。

この機会を狙い、旅行代理店各社では「シーガイア」を組み込んだ格安パック商品を次々と登場させている。更に、海外旅行慣れしたリピーターの増加によるパック旅行離れを防ぐため、交通手段や日数、料金など選択の幅を広げて利用者ニーズに対応した。

注目すべきは、往復、或いは片道にフェリーを利用した商品が50種類以上も販売されることで、時間に余裕のある学生は勿論、短期休暇を利用して慌てずにのんびりとした旅行を楽しめる内容はOLなどにも人気を集めそうだ。

価格面でも、学生や若い会社員が抵抗なく選択できるよう、例えば東京発着3泊4日で2万7400円~、大阪発着2泊3日で8700円~といった格安パック商品も目玉として登場。このほか、「ハウステンボス」や「スペースワールド」といった九州のテーマパークをセットで周遊する豪華なツアーもある。

諸事情から旅行会社の内情は厳しくなってきているものの、各社共に趣向を凝らした商品を揃えており、春先には華やかな商戦が展開されそうだ。

〈主な「シーガイア」関連の卒業旅行パック商品〉

■大阪発

旅行会社	商品名	交通手段	日数	取扱日	料金
名鉄観光	宮崎シーガイア SHIP & SHIP 3日間	往復 フェリー	2泊3日	1/10~4/10	¥ 8,700~
	宮崎シーガイア AIR & SHIP 3日間	往路 飛行機 復路 フェリー	2泊3日		¥17,900~
	宮崎シーガイア AIR & AIR 2日間	往復 飛行機	1泊2日	1/10~3/31	¥30,900~
京阪交通社	ミント倶楽部宮崎/船&飛行機プラン	往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日	H.5.12/20~H.6.4/6	¥22,230~
	オーシャンドーム1日プラン	往復 フェリー	2泊3日		¥ 9,100~
JR西日本	宮崎&シーガイア	往復 フェリー	3泊4日	H.5.12/20~H.6.4/23	¥14,600~
		往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日		¥23,900~
	ブルートレインでいく宮崎	往路 鉄道 復路 フェリー	3泊4日		¥22,600~
	指宿温泉&シーガイア	往復 フェリー	4泊5日	1/6~4/23	¥28,600~
		往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日		¥28,600~
南海国際旅行	宮崎(シーガイア入場券セットプラン)	往復 フェリー	3泊4日	1/16~4/10	¥17,800~
日本旅行	シーガイアへの旅	往復 飛行機	1泊2日	H.5.12/20~H.6.4/10	¥28,200~
		往復 フェリー	3泊4日		¥17,800~
		往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日		¥23,000~
近畿日本ツーリスト	宮崎シーガイア・オーシャンドーム体験	往復 フェリー	2泊3日	1/14~4/9	¥ 9,100~
	宮崎シーガイア SHIP & SHIP	往復 フェリー	3泊4日	1/14~4/10	¥11,800~
	九州3大リゾートあそびまくり	往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日	2/15~3/29	¥37,800~
		往復 フェリー	4泊5日		¥44,800~
日本交通公社	海・大地 南の楽園 宮崎	往復 フェリー	3泊4日	1/14~4/10	¥12,700~
	宮崎フリー3DAYS	往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日	2/10~4/2	¥27,800~
	豪華客船クルーズとシーサイドホテル	往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日	2/1~4/4	¥31,300~
阪急交通社	シーガイア	往復 飛行機	1泊2日	1/14~4/8	¥32,500~
		往復 フェリー	3泊4日		¥16,100~
		往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日		¥28,500~
東急観光	フェニックスリゾートシーガイア&宮崎SHIP & SHIP	往復 フェリー	3泊4日	1/10~4/10	¥16,800~
	フェニックスリゾートシーガイア&宮崎ナッ得プラン		2泊3日		¥ 8,700~
全日空スカイホリデー	霧島・シーガイア3日	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/1~H.6.3/30	¥53,400~
全日空	ステイシーガイア3日	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/1~H.6.3/31	¥37,800~

■東京発

旅行会社	商品名	交通手段	日数	取扱日	料金
日本交通公社	まるごと宮崎ステイプラン	往復 飛行機	2泊3日	1/10~3/29	¥41,600~
		往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日		¥35,000~
近畿日本ツーリスト	ヤングフリースペシャル宮崎	往復 飛行機	2泊3日	2/1~3/29	¥41,800~
	シー&ジェット宮崎3日間	往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日	2/1~3/29	¥33,800~
	シー&シースペシャル 宮崎4・5日間	往復 フェリー	3泊4日	2/1~3/31	¥27,800~
			4泊5日		¥36,800~
JASナイスウイング	九州アミューズメントパークよくばり派3日間	往復 飛行機	2泊3日	1/14~3/31	¥74,400~
全日空ビッグホリデー	スペースワールドと宮崎シーガイア	往路 鉄道 復路 飛行機	3泊4日	1/6~3/31	¥82,800~
全日空スカイホリデー	「シーガイア」ステイ3日	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/1~H.6.3/31	¥60,800~
	霧島・シーガイア3日	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/1~H.6.3/30	¥65,300~
JR東海ツアーズ	遊々プラン宮崎	往復 フェリー	3泊4日	1/6~3/30	¥27,400~
			4泊5日		¥35,900~
はとバス旅行	シーガイアリゾートと神戸フリープラン	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/13~H.6.4/27	¥43,800~
	宮崎リゾートフリープラン	往復 飛行機	2泊3日	1/10~3/31	¥49,800~
日本旅行	カーフェリーで行く宮崎の休日5DAYS	往復 フェリー	4泊5日	1/9~3/31	¥29,800~
東急観光	海と大地のパラダイス・シーガイアトロピカル	往復 飛行機	2泊3日	1/7~4/8	¥53,800~
		往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日		
	海と大地のパラダイス・シーガイアパラダイス	往復 飛行機	2泊3日		¥66,800~
		往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日		
西鉄旅行	宮崎シーガイア・オーシャンドームと南九州の旅	往復 飛行機	2泊3日	H.5.12/4~H.6.3/16	¥48,800~
	宮崎リゾートシーガイアと南九州紀行4日	往路 フェリー 復路 飛行機	3泊4日	1/12~3/15	¥39,800~
	宮崎リゾートシーガイアJET&クルーズ3日	往路 飛行機 復路 フェリー	2泊3日	1/13~3/16	¥30,800~
近畿日本ツーリスト	マリンエキスプレスで訪ねる南九州	往復 フェリー	4泊5日	1/5~4/19	¥30,000~
東武トラベル	マリンエキスプレスでゆくフェニックスリゾートシーガイア3日間	往路 フェリー 復路 飛行機	2泊3日	1/10~3/29	¥34,000~

事業主体の核、採算などに今後の課題も

「ユニバーサルスタジオ」大阪進出決定

米国・MCA社

米国の娯楽企業大手MCA社（本社・カリフォルニア州）が運営するテーマパーク「ユニバーサルスタジオ」の大阪市進出が正式に決定し、今後、事業化に向けての調査が進められる。

人気映画の世界を体験できるこの新テーマパークには、映画「E・T」や「ジュラシックパーク」で有名なS・スピルバーグ監督もコンサルタントとして設計に参加する。

建設場所は、同市此花区の桜島地区と島屋地区の一部で総面積約56ヘクタール。総事業費は約1600億円で年間800万人の来場者を見込む。

4月までに地権者が土地区画整理準備組合を作り、来年夏までに同事業に着手する。その後、大阪市やMCA社を中心とする事業主体「ユニバーサルスタジオ・ジャパン（USJ）」を設立し、'98年中に施設の建設に着手、'99年春のオープンを目指す。

去る2月2日には、その区画整理整理組合や事業会社の立ち上げを図る組織「USJ此花開発協議会」（事務局・大阪市、森田啓介会長）を発足。同協議会には、大阪市を始め、MCA・エンタープライゼス・インターナショナル社、松下電器産業、それに建設地の地権者である大阪ガス、住友商事、住友金属工業、JR西日本、日新製鋼、日立造船の各社が参加し、出資比率やMCA社が提供するノウハウに対するロイヤルティーなどを検討する。

大阪市としては、西部臨海地域活性化の目玉としたい考えだが、実際に事業開始となると業績不振が続く中での巨額投資は難しく、採算性の問題も含めて先がまだ見えない状況といえる。

成功を収めたTDLの場合、京成電鉄と三井不動産の2社が合併して進めたが、ユニバーサルスタジオにはまだ中核となる企業は存在していない。松下電器産業でさえ、（同社が）主体にならないことを条件に挙げて協議会に参加したという。今後、同施設を牽引していく企業が現われるか、または大阪市が主導権を持つ第三セクター方式を取るかによって、施設の内容にも違いが現われそうだ。

手軽さ活かし、販促グッズにも

スプレー缶用ガス抜き器発売

ローバル㈱

ローバル㈱（本社・大阪）は、この程、スプレー罐のガス抜きが簡単にできる「ガス抜き一発！」を発売、自治体などから注目を集めている。

年間約6億本が廃棄処分されるスプレー罐も、その裏では、使用後には穴を開け、ガスを抜いてから捨てるという認識が消費者の間で未だ浸透していない。同社では、これら状況に改めて着目し、安全性、ガス飛散抑制、操作及びデザイン性などを考慮して同製品を開発した。

約30gと軽量コンパクトでありながら、テコを応用した僅かな力で穴を開けることができるほか、内容物が手や衣服に直接かかりにくい構造となっている。また、シール部をオリジナルデザインに替え、企業の販促商品や自治体の啓蒙グッズなどにも適している。

価格は1個500円（梱包方法やロット数によりコストダウン可）。

↓「ガスぬき一発！」



新製品のゲーム性の高さをアピール

「雑誌社対抗『ファイナルラップR』大会」を開催

㈱ナムコ

㈱ナムコでは去る2月8日、同社営業本部1Fショールームにて「雑誌社対抗『ファイナルラップR』選手権大会」を開催した。

この大会は、超ロングヒット機「ファイナルラップ」シリーズの新作「ファイナルラップR」の一般向けPRを目的とし開催。ホワイトの新筐体に、新型32ビット「RISC　CPU」を搭載した「システムFL」による、よりリアリティーを増した同機の熱い走りを4輪モータースポーツのプロともいえるモータージャーナリストに体験して頂こうという趣旨である。



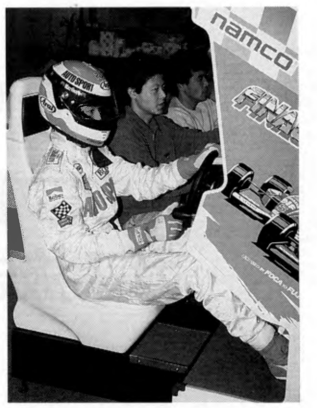
↑従来機よりもポテンシャルが高くなり、抜きつ抜かれつのレース展開が楽しめるようになっている

同製品は、ただ画像が美しくなっただけではない。FOCAの公認を得て実在のコースやチーム名が使用可能になったほか、最下位のマシンがトップに追いつきやすくするなど、人間同士の対戦の面白さを追求。上級者と初級者でも、同等レベルでのレースが行なえるよう味付けがなされている。

当日は17社・25名が予選に参加。予選は3チームに分かれてドイツ、ブラジル、ハンガリー、ベルギーの各コースを走り、その上位8名で決勝が争われた。皆モータースポーツ雑誌を発行している編集者だけあって、1レースに賭ける意気込みとプライドの度合いは凄い。レーシングウェアにグローブ、ヘルメット姿という本格的な選手も見受けられた。因みに、「ホリデーオート」誌は現役レーサーを投入したとか…。

この日、優勝したのは「Option」誌（㈱三栄書房）。以下、準優勝「J's Tipo」誌（㈱ネコ・パブリッシング）、3位「オートスポーツ」誌（㈱三栄書房）という結果。そして、最下位だった「Rally Xpress」誌には、ナムコより同社特製〝最下位ヘルメット〟を授与。ペナルティーとして当日の掲載記事には、このヘルメットを着用した写真を載せねばならない…というエピソードもあった。

また、今後同社では、この「ファイナルラップR」を各種モーターレースやイベント会場等に出展・設置し、面白さを実際に体感してもらうなど、積極的なPR活動を行なっていく予定。



↑こんな気合いの入った選手も登場……

1月19日（東京会場）、1月21日（大阪会場）

「新春 プライズ内覧会」開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは、1月19日（東京本社3階会議室）並びに1月21日（関西支店5階大会議室）、春商戦からの主力製品を揃えた「新作プライズ内覧会」を開催した。

今回は、春から夏にかけて発売を予定しているプライズマシン用景品の新作9点ほかを発表。「触ると幸せになる」「子宝に恵まれる」など高校生の願掛けとして噂になっている宅配便各社のマスコットやCMでお馴染みのキャラクターなど、巷で話題のキャラクターをモチーフにしたぬいぐるみが来場者の話題となっていた。

また、手にはめて遊べる「タマ＆フレンズのハンドパペット」やソニックシリーズの新作「セガ・ソニックマグネットステッカー」「おめかしソニックと仲間たち」なども注目度が高かった。

クレーン機の稼働がやや下降気味の傾向にあるとはいえ、同社製品に対しての業界関係社の関心は高いようで、東京会場に約80社200名、大阪会場には約60社100名が会場に訪れ、盛会の内見会となった。



↑大阪会場での模様



↑5月発売予定の「おめかしソニックと仲間たち」（写真左）と「ウッチャンナンチャンinバヤリース」（同右）


↑タマ＆フレンズシリーズ

専用MPUも検討

「DAYTONA GP」にインテル製チップ採用

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは、パソコンMPU（超小型演算処理装置）市場ではほぼ独占状態にある半導体最大手、米国・インテル社と提携、新製品に同社製32ビットRISC（縮小命令型コンピュータ）チップ「i960」を採用したと発表した。

今回、採用したのは、米国マーチン・マリエッタ社（本社・フロリダ州）との技術提携で製作した業務用ゲーム「DAYTONA GP」。同製品は、業界最高水準のリアルタイム・テクスチャーマッピングCGボード「MODEL2」を搭載したドライブゲームで、ポリゴングラフィックを使用した実写さながらのリアルな映像が特徴。3月1日より発売開始される。

セガ社がインテル製MPUを本格採用したのはこれが初めてで、今後、セガ社のゲーム仕様に対応する専用チップの開発も検討していく。

DSP（デジタル・シグナル・プロセッサー）や画像処理プロセッサーなど高速・高機能チップを使用により、AM機器も急速に高度化しており、半導体デバイスが製品の質を左右するともいわれる。現在、セガ社は業務用AM機器にはモトローラ製の68000系チップがメインに使用されているが、今後はインテル系チップ搭載品と合わせた2タイプを商品化していく方針。

また、同社では家庭用次世代テレビゲーム「サターン（仮称）」を今秋にも発売するが、今回の「DAYTONA」のほか、「バーチャファイター」「バーチャレーシング」を同機に移植する予定だ。

テーマパーク第2弾なども

来期出店計画で30店舗を予定

㈱ナムコ

㈱ナムコではこの程、'94年度（'95年3月期）の出店計画をまとめた。これによると、大都市圏を中心に'93年よりも5店舗多い30店舗の新規出店を予定している。総体的に一店舗当たりの売上げは落ち込み始めているものの、同社の出店ペースには依然として精力的な展開が見られる。

内訳としては、「ナムコ・ランド」が15店舗、「プラボ」「キャロット」「プリッズ」が各5店舗ずつで、いずれも中規模店となる見込み。尚、現在の運営店舗数は、「ナムコ・ランド」が約200店舗、「プラボ」が約40店舗、「キャロット」が約80店舗、「プリッズ」が約15店舗。

ただし、売上げ（「ナムコ・ワンダーエッグ」を除くAM施設部門）については、景気低迷の影響で客単価が下落していることなどから、今期並みの380億円程度にとどまる見通し。

また、「ナムコ・ワンダーエッグ」に続く第2弾、第3弾のテーマパークも現在検討中で、東京、大阪、名古屋などで最終候補地の選定が進んでいる。これは、面積が1万6500㎡前後の「ワンダーエッグ」同様、都市型となる模様。

米・SGI会長の新会社に出資

任天堂㈱

任天堂㈱（本社・京都、山内溥社長）では、米国コンピュータ企業大手、シリコングラフィックス（SGI）のジェームズ・クラーク会長が退任して新設するマルチメディア関連会社に資本参加する方針。

クラーク氏は、ゴア副大統領が提唱する「情報スーパーハイウェー構想」（全米の研究機関や大学、各施設などをギガビットレベルの高速・大容量のネットワークで結ぼうという情報流通の整備計画）に強い関心を抱いており、新会社は同構想を睨んだマルチメディアソフト業務を手掛ける可能性が高いと見られている。

2月1日 解散後、業務分担し、新会社設立

㈱関西精機製作所

昭和33年の設立以来、各種カーニバルゲームやスポーツゲームなどの製造・販売を続けてきた㈱関西精機製作所（本社・京都市）では、古川純一郎前社長が昨年11月に43歳の若さで急逝したことをひとつの区切りとし、同社の永い歴史に幕を下ろす。

尚、同社では、解散及び清算の手続きを進めるが、今後の業務については、同社スタッフが新たに㈲関西精機（石藏愼一社長）及び㈲キャスコを設立し、それぞれ分担して引き継いでいく。

当面は、関西精機は製品販売を、キャスコはロケ運営をメイン業務とする。

また、製品のアフターフォローについては基本的に両社で行ない、東日本は関西精機、西日本はキャスコが担当する。

〈㈲関西精機〉
▽東京都八王子市越野230―2
▽TEL 0426（74）8999
▽平成6年2月1日設立

〈㈲キャスコ〉
▽広島県廿日市市阿品3―1―1
▽TEL 0829（36）2237
▽平成6年2月1日設立

予想配当性向31・6% 今期2円増し、年17円配当に

㈱ナムコ

㈱ナムコでは、23億5000万円の税引き利益を達成できる目処がついたことを理由に、'94年3月期の配当を年2円増の年17円（7・5円の中間配当実施済）とする方針を固めた。

'93年3月のCB（転換社債）発行時に平均30%の配当性向維持を公約しており、今期の増配により予想配当性向は31・6%となる。

AM施設収入の落ち込みにより、売上高は前期比12%増の730億円程度と従来予想を約10億円下回った半面、業務用AM機器やコンシューマソフトが好調に推移したため、経常利益は予想通り同10%強増の45億円となる見込み。

1月25日 台湾に4番目の現地法人を設立

コナミ㈱

コナミ㈱は去る1月25日、米国、英国、ドイツに続く4番目の海外拠点として、台湾・台北市に現地法人を設立した。社名は、台湾可樂美股份有限公司（台湾コナミ）で、業茂實業股份有限公司（劉家齋社長）との合弁会社となる。

資本金は500万台湾ドル（約2000万円）で、出資比率はコナミが75%、業茂實業が25%で、社長には業茂實業社長・劉家齋氏が、会長にはコナミ会長・上月景正氏が就任する。

2月下旬より業務用AM機器を販売していき、今後は現地で生産する計画。また、これを拠点に東南アジア、中国のアミューズメント市場への進出を本格化していく。尚、住所等については左記の通り。

▽台北市中山北路3段31號7樓
▽TEL 02（595）7888
▽FAX 02（585）6319

有害物質を中和

天然樹脂を使用した森林浴消臭器を発売

日本デオドール㈱

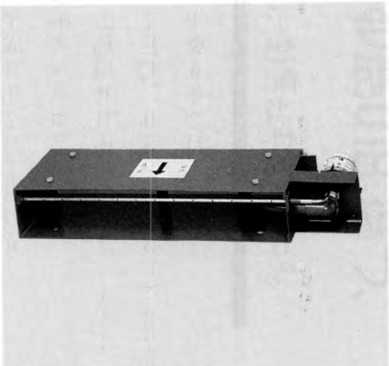
日本デオドール㈱（本社・東京、柿本　元社長）では、室内の煙草の臭い、或いはエアコンや換気装置から出てくる埃やカビの臭いを消臭する機能を持ち、空調ダクトや換気装置内に簡単に設置できる森林浴消臭器「ＰＥ－１０１Ｘ」をこの程発売した。

主な特徴としては、天然の樹液を使用した消臭システムで室内を無臭にするだけでなく、オゾンやＮＯｘなど有害物質を中和したり、制菌作用や森林浴と同じ爽快感も味わえる。

また、空調、換気ダクト内、チャンバー内部に設置するため、室内から見えず美観上の問題もない。消臭剤の発散量はダイヤルでの調整が可能。使用スペースの広さや臭いの濃度などに応じて調節できる。対象面積は30㎡～120㎡。

同社では、ホテルのロビー、遊戯場、オフィスの喫煙スペース、フィットネスクラブ、サウナ、老人ホームなどを対象に年間1万台の販売を目指す。

本体価格は7万7000円（税別）で、消臭カートリッジが3万2000円（税別）。サイズはＨ130×Ｗ257×Ｄ860（㎜）。重量約3kg。



↑森林浴消臭器「PE-101X」

2月6日

「別府マラソン大会」でウルゲ選手が入賞

テクモ㈱

テクモ㈱（本社・東京、柿原　孝社長）陸上部所属のギルマ・ウルゲ選手（エチオピア出身）は、2月6日に行なわれた「第43回別府・大分毎日マラソン大会」に於いて、見事第3位に入賞した。

絶好のコンディションの中、行なわれた今大会。前半は、外国人招待選手を先頭としたトップ集団がレースをリード。20キロ地点までは、5キロのスプリットタイムが15分前半という素晴らしいペースでレースが展開された。

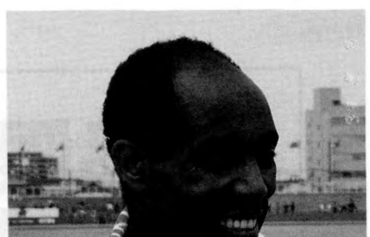
ところが、折り返し地点やや手前でUターンした中継車の後を、先頭集団のうち7人が誤解してしまい中継車に随行してしまうハプニングが起きた。

ウルゲ選手を含む4人の選手は気が付き正規のコースに復帰したが、外国人選手3名はそのまま走り続け、途中1人が棄権したものの、残り2選手は最後まで完走。それぞれ1位・6位でゴールしたにも拘らず、失格を宣告されるという一幕を残した。終始、順調なペースを守ったウルゲ選手は結果、2時間11分41秒という記録で3位に入賞した。

レース後の主催者側会見では、「海外選手への対応を再考し、今後、同様の事態が起きないよう徹底したい」と話している。

今回、期待されたテクモ陸上部のエースタデッセ・ゲブレ選手は、10日程前に痛めた足（筋膜炎）が災いし、32キロ地点でリタイヤ。また、同社Ｆ・ウォルデ選手は40位に終わった。

尚、ゲブレ選手は、足の回復が間に合い次第、3月6日に行なわれる「第49回毎日国際マラソン大会」に出場する予定。



↑見事、3位入賞したギルマ・ウルゲ選手







↑学生層をターゲットにしており、基板の豊富さで競合店と勝負。更に、きめ細かなサービスも人気の秘密

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

基板中心の気さくなロケを学生街に開店

佐藤貴広氏&㈱イーイーディ

アミューズメントプラザ「KID'S（キッズ）」

1月29日オープン

東京都杉並区松原1-38-10
アリエスカネコビルB1
TEL03(3327)2269

去る1月29日、東京・杉並区の京王線「明大前駅」から徒歩2分という好立地にアミューズメントプラザ「KID'S」がオープンした。

明大前は明治大学を始め、4つの高校がある学生の街。AM施設も20坪クラスの店舗を中心に7～8店舗が隣接し合う激戦区となっている。

同店は、地下1階25坪のスペースを最大限に活かし、AM機種を整然とレイアウト。機種構成はアストロシティ筐体32台を中心に、「アウトランナーズ」「キャプテンフラッグ」「ニューUFOキャッチャー」など計38台を設置。プレイ料金は大半が1プレイ50円。

来店者は土地柄7割が大学生。マニア以外にもゲームを楽しんでもらおうと連射ボタンを付けて対応。これが功を奏し、オープン1カ月足らずで常連客を獲得している。営業時間は午前10時～午後11時。年間売上げ4800万円を見込む。

経営は佐藤貴広氏と、全機種をリースしている㈱イーイーディ（本社・東京、境野匡社長）との共同で、運営は佐藤氏が行なっている。

大阪「りんくうタウン」にミニ遊園地

ダイエーアゴラなど

関西新空港の対岸に大阪府が造成した「りんくうタウン」のアミューズメントゾーンに、ダイエーグループのダイエーアゴラ（本社・東京、鈴木達郎社長）が竹中工務店、サノヤス・ヒシノ明昌の3社と共に進出し、屋外ミニ遊園地や屋内AM施設、飲食施設を開設する。

3月にも共同出資で新会社を設立し、9月4日の開港時に一部オープンを目指す。出資比率や資本金などについては未定。

アミューズメント地域は、商業業務ゾーン南側地区（約16㌶）の2・4㌶で、新会社は大阪府から5年間の暫定利用地として借受け、直径60mの観覧車やゴーカート、メリーゴーラウンドなどを備えたミニ遊園地を建設する。また、屋内AM施設やファーストフード、レストランも併設する。

商業業務ゾーン南側地区は「国際バザール地域」「アミューズメント地域」などに分割されており、「国際〜」には国際流通グループヤオハンが核となって、大型SC「ドアーズ&ドアーズ」（約7000㎡）を開設するほか、オーストラリアの食品会社や中国の百貨店などが出店する予定。

新製品発表会を開催

㈱アクシス

㈱アクシス（本社・東京）は、東京並び大阪に於いて、春商戦に向けた新製品発表会を左記の日程で開催する。

〈東京〉
・日時　3月15日　10時～17時
・場所　三井ガーデンホテル2F
「星海の間」

〈大阪〉
・日時　3月18日　10時～16時
・場所　東洋ホテル2F
「葵の間」

英国事務所を開設

サン電子㈱

サン電子㈱（本社・愛知、前田昌美社長）は、欧州市場の販路拡大に伴い、英国・ロンドンの左記住所にヨーロッパオフィス（藤原秀延所長）を開設、1月19日より業務を開始した。また、これに併せて英文社名も1月1日より「SUN ELECTORONICS CORPORATION」から「SUN CORPORATION」に改称した。尚、日本語社名は従来通り。

MOOR HOUSE, 119, LONDON WALL, LONDON, EC2Y 5HK, U. K.
TEL 44-71-374-2766
FAX 44-71-374-2768

人事異動&機構改革

◆㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）では、2月7日開催の取締役会に於いて左記の人事異動並びに組織変更を決定した。

〈人事異動〉
・2月7日付け
▽常務　研究部門担当（兼研究部長）　中村繁一
▽研究部長　大槻　正
・4月1日付け
〈組織変更〉
①営業部門に営業政策室を新設し、営業統括室を廃止する。
②営業企画本部営業管理部を廃止し、営業本部よりテーマパーク事業部を移管する。
③営業本部に営業統括部を新設し、営業管理課・営業開発課を置く。
④営業一・二・三・四部の各部に、新たに営業統括課を置く。
⑤東南アジア営業部の東南アジア営業管理課・東南アジア営業企画課を廃止し、新たに営業統括課を置く。
〈人事異動〉
▽取締役営業本部長（兼営業一部長）　廣田清一
▽営業政策室長（営業統括室長）　猿川直人
▽営業統括部長（営業三部長）　小出辰頼
▽営業一部長（営業管理部長）　栗原恒夫
▽営業三部長（東南アジア営業部長）　木立正春
▽東南アジア営業部長　野宮公典
〈敬称略〉

◆㈱タイトー

㈱タイトー（本社・東京、長谷川桂祐社長）では、2月4日付けで左記の人事異動並びに機構改革を実施した。

〈機構改革〉
新たにAR営業本部を新設し、AO

営業本部に属するAR営業部を所属させる。

〈人事異動〉

▽AO営業本部長兼AO営業部長　飯沢幸雄

▽AR営業本部長兼AR営業部長　今野伸

▽販売本部長兼販売部長（販売本部長代理）　津留崎正

〈敬称略〉

◆コナミ㈱

コナミ㈱（本社・東京、西村靖雄社長）では、1月25日付けで左記の通り組織変更並びに人事異動を実施した。

〈組織変更〉

営業本部営業部を、業務用商品市場を担当する営業1部と家庭用商品市場を担当する営業2部に分割する。

〈人事異動〉

▽常務取締役製造本部長（常務取締役製造本部長兼サービス部長）　矢野一夫

▽営業1部長（営業部長）　岸野弘

▽営業2部長（管理本部付）　浅田武司

▽生産管理部長（生産管理部副部長）　山本哲也

▽サービス部長（生産管理部長）　戸泉木一

〈敬称略〉

事務所移転

◆㈱エスシーシー

㈱エスシーシー（太田 紘社長）では、業務拡大のため本社事務所を左記住所に移転、2月21日より業務を開始した。尚、電話番号等は従来通り。

〒170 東京都豊島区東池袋1―21―11
オーク池袋ビル10階
TEL 03（3989）4393㈹
FAX 03（3989）4558

◆㈱ローラートロン

㈱ローラートロン（本社・東京、森真一社長）では、本社事務所を左記住所に移転し、2月21日より業務を開始した。尚、電話番号等は従来通り。

〒169 東京都新宿区西早稲田2―20―9 ウイン西早稲田ビル8F
TEL 03（3204）0469
FAX 03（3202）9293

◆データイースト㈱

データイースト㈱（本社・東京、福田哲夫社長）では2月7日付けで、これまで事業本部ビルにあったコインオップ国内営業部、コインオップ海外営業部、コンシューマ国内営業部及び宣伝課を本社のある第2和光ビル内に移転した。尚、コインオップ国内営業部サービス課は移動しない。

移転に伴う変更後の住所及び電話番号は左記の通り。

〒167 東京都杉並区荻窪5―11―17
第2和光ビル

▽コインオップ国内営業部
TEL 03（3220）8025

▽コインオップ海外営業部
TEL 03（3220）8027

▽コンシューマ国内営業部
TEL 03（3220）8030

▽宣伝課
TEL 03（3220）8031

◆㈱サノヤス・ヒシノ明昌

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（大野伊左男社長）では、レジャー事業本部事務所を左記住所に移転し、2月14日より業務を開始した。

〒541 大阪市中央区瓦町3―6―1
住友銀行備後町ビル
TEL 06（201）4052㈹
FAX 06（201）4053

◆㈲アルベル

㈲アルベル（西尾宏昭社長）では、本社事務所を左記住所に移転し、2月21日より業務を開始した。

〒142 東京都品川区豊町6―2―3
TEL 03（5702）7977
FAX 03（5702）7978

◆㈱アバンティ

㈱アバンティでは、本社事務所を左記住所に移転し、1月28日より業務を開始した。

〒170 東京都豊島区巣鴨1―20―11
竹一ビル7F
TEL 03（5978）3261
FAX 03（5978）3264

お詫びと訂正

◆㈱ジャレコ

本誌2月号「ニューマシンインフォメーション」に於いて、㈱ジャレコ製「ルー大柴&細川ふみえ 早押しクイズグランドチャンピオン大会」の問題数が1000問とあるのは、1万問の誤りでした。関係各位にお詫びすると共に訂正致します。

◆㈱サンリオ

本誌2月号「海外リポート」中、扉写真「サンリオ・ピューロランド」のクレジットが抜け落ちていました。関係各位に御迷惑をおかけしたことをお詫び致します。

訃報

㈱エイブルコーポレーション徳田恭敏常務取締役の御尊父、克己氏が2月13日午後1時25分、御逝去された。告別式は2月15日、妙蓮寺（横浜市港北区）に於いてしめやかに執り行なわれた。享年77歳。

【景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件】

景品限度額を厳守しよう!!



■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました

◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません

◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります

■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと

◎金券及びそれに類するもの(テレホンカード)は認められていません

■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと

■複数の少額商品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

(株式会社コインジャーナル)

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY

MARCH 1994 Vol. 3, No. 7

INFORMATION



TRANSLATIONS Readers wishing to receive translations of any news reports or features published in JAPAN AMUSEMENT MONTHLY, in any language, should fax the JAM Editorial Department with details of articles to be translated. Prices quoted will depend on the length of reports.

The Coin Op. Journal

Mar.

Coin Journal Co.,Ltd. Head Office / Mark Best Bldg.,2-10-19, Higashitenma, Kita-ku, Osaka, Japan. TEL 06(354)9891: FAX 06(354)9898

Tokyo Office / Dougenzaka Bldg. 6F, 5-4 Maruyama-cho, Shibuya-ku, Tokyo, Japan. TEL 03(3477)2250: FAX 03(3770)6053

1994 Trade Show Season Begins

The industry holds the key to its own future.

Although the U.S. is coming out of its recession, Japan and the countries of Europe are still feeling its effects. Nonetheless, the industry is still seeing trade shows held around the world.

In this month's issue, we have reports on England's ATEI show, Germany's IMA, and the Winter Consumer Electronics Show which was held in Las Vegas, USA. The ATEI show celebrated its 50th anniversary this year with 50% more exhibition space than at last year's event.

Meanwhile, Frankfurt saw the 15th convening of the IMA show. With the strictness of the rules and regulations that cover video games in Germany, that part of the market is facing difficult times.

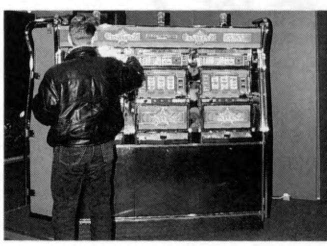
Finally, this year's WCES was the biggest one yet. Last year saw a number of new players enter the video game hardware market while Sega and Nintendo continued their duel for the top slot.

Although the amusement industry, like any other industry, is affected by the state of the world economy, it goes without saying that, in the end, the future of the industry lies ultimately in the hands of the industry and no one else. Let's hope that people duplicate their trade show efforts with equal efforts at helping the industry as a whole to maintain a healthy condition.

The Coin OP Journal
MONTHLY RANKING (10th. Feb.)

(TABLE VIDEO GAMES)		POINT
1. Virtua Fighter	(Sega Enterprises)	168
2. Fatal Fury Special	(SNK)	125
3. Puyo puyo	(Compile/Sega)	102
4. Super Street Fighter II	(Capcom)	77
5. Run & Gun	(Konami)	61
6. Raiden II	(Seibu Kaihatsu)	57
7. Dungeons & Dragons Tower of Doom	(Capcom)	53
8. Netto / Gekito / Quizto	(Namco)	50
9. Art of Fighting2	(SNK)	45
10. Quiz Kokology2	(Tecmo)	37

(COCKPIT GAMES)		POINT
1. Ridge Racer	(Namco)	176
2. Out Runners	(Sega)	123
3. Lethal Enforcers	(Konami)	78
4. SuzuKa 8 hours 2	(Namco)	65
5. Air Combat	(Namco)	54



ATEI 94



IMA SHOW



WINTER CES

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊)、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市敦化南路二段98号23F
TEL.02(701)0038(代表) FAX.02(706)0102

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N. LIMITED
Rm. 7-B, Manly Commercial Bldg., 11-17 Soy Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
TEL. 852(710)9918 FAX. 852(771)6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

SUN電子工業
SEOUL市永登浦区堂山洞2街30−2
永登浦流通商街 3F416号
TEL.02(676)0133 FAX.02(671)4918

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

ロンドンATEI'94

わが社のマドモアゼル Mademoiselle

毎夜小雨が降っているのか、朝、目覚めるたびに路面がしっとりと濡れ、数百年前の伝統的な佇まいに一層重厚な趣を添える…。そう、今回は霧の街・ロンドンで去る1月25日から3日に亘り開催されたATEIにやってきた。霧と言っても、ロンドンを愁いのあるロマンティック街道に仕立てていた霧は今ではあまりお目にかかることはできず、お陰で雨のそぼ降る夜でも視界は意外にはっきりとしており、濃霧に足もとを取られることなく、観光客も安心して夜遊びができるようになったとか。

今年のATEIは、そんな「霧」なし状態のロンドンに相応しく、これまでにない程の明るさと活気が会場の末端にまで漲る素晴らしい展示会となった。ショーの盛況振りに満足しながら、そろそろ恒例の『美女』探しでもと、数人の女性にモデルをお願いした。ファインダーに捉えた彼女達のはにかむような笑顔は昨年と変わらないのに、微妙に何かが違う…。本コーナーの熱心な読者の方ならもう既にお気付きだろうが、今年で開催50周年を迎え、規模・内容ともに充実してくるにつれ、彼女達のコスチュームもますます艶やかに華麗になってきている。ショーの成長と一緒に、会場を彩る彼女達が次回はどう変わって行くのか、これも一つの見処と言えるかも知れない。







編集後記

◆今年も春の祭典「AOUエキスポ」の開催を迎えた。AMショーと合わせ、年2回の国内ショーに関し我々編集部がすることは、出展予定製品のリスト集め、ショー当日の会場での取材、そしてショーの模様及び出展新製品の紹介記事作成等々。約3ヵ月近くに亘り総出で取り組むことになる。

◆「この部品写真はどこの何という製品だ」、「○○社のぬいぐるみの写真はどこにある」…。相当数の新製品紹介記事と写真を前にして、喧々囂々、毎度の事ながら上を下への大騒ぎ…。

◆しかし我々が忙しくなるほど、それは新製品の数が多く、それだけヒットする製品が多く輩出される確率が高くなる証でもある。ともあれ、忙しい最中にもかかわらず、快く取材協力くださった方々にこの場を借りてお礼を申し上げます。

（H・T）

月刊コインジャーナル3月号
VOL.19・NO.219

発行・編集＝小林 一郎
発行所 株式会社コインジャーナル
本 社 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル
☎06(354)9891(代)・FAX06(354)9898
東京支社 東京都渋谷区円山町5－4 道玄坂ビル6F
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印 刷 株式会社ハマナ
発行日 平成6年2月28日
購読料 1部 1,650円（税込）
年間 19,800円（税・郵送料込）

この欄は加入者あての通信にお使いください。

●下記の期間購読を申し込みます。

平成　　年　　月号より平成　　年　　月号まで1年間　●新規 継続

●送本先

（ふりがな）

氏名

●職業

〒（　　　）住所（ふりがな）

●TEL

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

月刊コインジャーナル

購読のお願い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　19,800円(税込み)

拝啓　かねて弊社発行の「月刊コインジャーナル」を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	大阪	8	11372
金額	19800		
加入者名	株式会社コインジャーナル		
料金	払込金	特殊	円
備考			

払込人住所氏名
※(郵便番号)〔お忘れなく〕
(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕
(おところ)〔フリガナ〕
(お電話)〔　－　－　〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	大阪	8	11372
加入者名	㈱コインジャーナル		
金額	19800		

払込人住所氏名
※

受付局日附印

備考

高額 両替機 と極安 両替機 と一級品です！

モチロン!! いずれも性能、品質は……

ED-400

¥1,250,000
W400×D310×H810（＋740）mm



- 内部メモリー表示装置付
- 1000円単位で100円玉、500円玉を払出し、残を1000円札で払出し。
- 収容能力

払出	1000円札	1000枚
	500円玉（リサイクル）	1800枚
	100円玉	8500枚
受入	10000円札	100枚
	5000円札	100枚
	1000円札	150枚
	500円玉（リサイクル）	1800枚

内訳	
10000札 5000札 1000札 500玉	1000札 500玉 100玉

リサイクル

ED-280

¥860,000
W280×D270×H810（＋940）mm



内訳	
10000札 5000札 1000札	1000札 100玉

ES-380

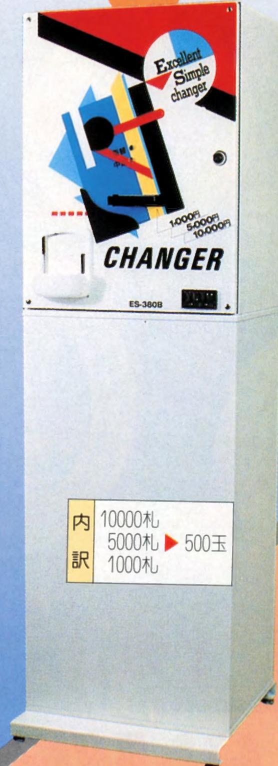
¥170,000
〈専用台付〉



内訳	
1000札 500玉	100玉

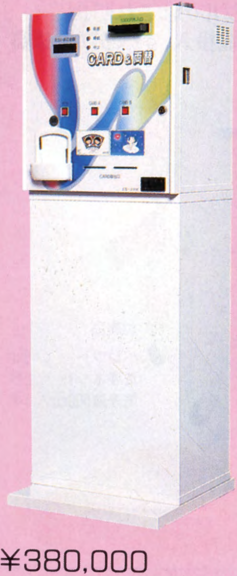
ES-380B

¥170,000
〈専用台付〉



内訳	
10000札 5000札 1000札	500玉

充実のラインナップで店舗経営を応援



EX-400C

普及型カード販売・両替機

- 内部メモリー表示装置付
- 100円単位でカード価格設定OK
- 100円単位で釣銭払出し
- 収容能力

払出	カード	各300枚
	100円玉	4000枚
受入	1000円札	400枚
	500円玉	300枚
	100円玉	800枚

内訳	
1000札	カード
500玉	カード
100玉	100玉

¥380,000
W400×D290×H400（＋740）mm

インテリジェントタイマー

TIC システム

TC-280

¥280,000

- 1,000円札を受入に鑑別収納します。
- 西暦2002年までの内蔵カレンダーにより平日サービスタイム、平日夜間、土、日、祝日、金、正月料金を自動判別、料金徴収が可能。
- 残り時間がD（日）、H（時間）、M（分）、S（秒）自動微分表示され、最後の60秒間は警報が鳴ります。
- リースマンション他レンタルルームの料金徴収に幅広く御利用できます。



TOTAL SAFETY YUVO®
大平技研工業株式会社

本社工場　岐阜県岐阜市岩井万場44番地　電話 0582(41)7491
FAX 0582(41)8491
関工場　岐阜県関市豊岡町３－２　電話 0575(24)2101
大阪営業所　大阪市淀川区西中島5丁目9-2 新大阪サンアールビル9F
電話 06(305)6613　FAX 06(305)3695



Bi·METAL COIN

〈バイ・メタルコイン〉

- 高品質・高精度
- 磨かれた技の輝き――
- きっとお役に立ちます、あなたのお店のイメージUP！



アミューズメント用メダル

・メダル研磨機 TC-70

メダル研磨の必需品
- メダルのよごれ防止
- 機械投入、すべり効果抜群



巾900×高さ742×奥行470%

付属品
ペレット 8kg
洗浄ネット 2枚
洗浄液500c.c.入 1本

専用カラーペレット

静電防止剤付・研磨材



株式会社 トーケン

■東京支店 /〒105 東京都港区東新橋2-7-7(新橋国際ビル4F) ☎(03)3438-0698(代)
■名古屋(営)/〒464 名古屋市千種区松軒1-9-20(アーバンMY1F) ☎(052)712-3665(代)
■大阪支店 /〒540 大阪市中央区大手前1-7-31(OMMビル4F) ☎(06) 943-2512(代)
■福岡支店 /〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19(福岡ファッションビル) ☎(092)472-3600(代)
■本社 大阪☎(06)943-3322(代)■工場 堺

azuma

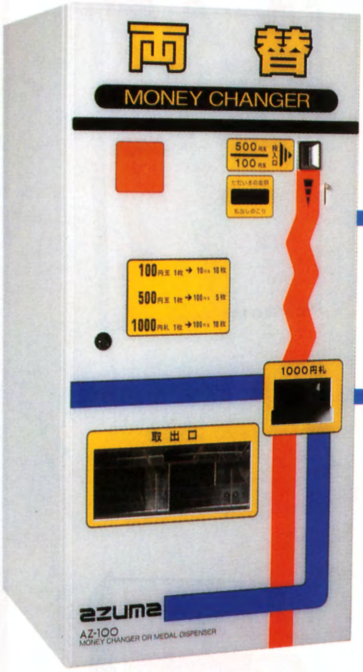
新機種・新登場

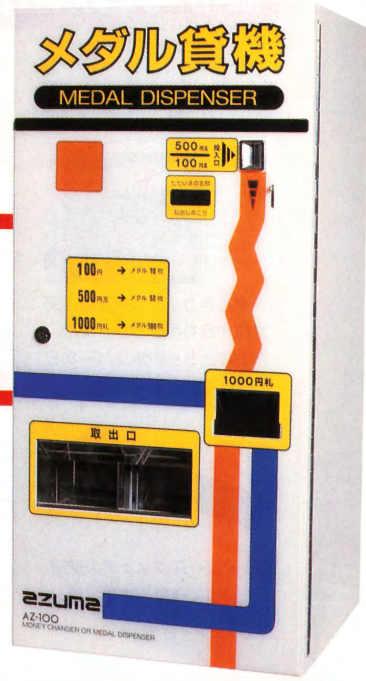
AZ-100

両替機として使用時

メダル貸機として使用時

両替機、メダル貸機と2ウェイで使える！
パネルとホッパー交換のみで簡単チェンジ。





両替機として使用時	メダル貸機として使用時
ダブルホッパー採用	ダブルホッパーによる高速払い出し
ホッパー容量が大幅にアップ！ 100円硬貨……4,000枚 50円硬貨……5,000枚	払い出し枚数1〜250枚まで自由に設定が可能
ホッパーの組み合わせにより払い出し金種は自由	ホッパーは7,000枚(25¢)の大容量!!

■サイズ：〈本　体〉W 380×D 380×H 800 (mm)
〈専用台〉W 380×D 380×H 680 (mm)

高性能両替機

さらにコンパクトになった高額紙幣両替機

AZ-201

1万円紙幣、5千円紙幣の両替を省スペースで。

10000円紙幣→1000円紙幣10枚
5000円紙幣→1000円紙幣5枚

●スペースおさえて楽々設置
〈本体〉幅28×奥行26×高さ68 (cm)
〈専用架台〉幅28×奥行26×高さ80 (cm)

●OP価格 ¥680,000−
(専用架台付)



先進機能を満載して、いま、コンパクトに登場！

両替業務に新鋭機

1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
又は
1000円紙幣→500円硬貨2枚
100円硬貨5枚→500円硬貨1枚

●新型ホッパーを搭載
100円硬貨収容量1000枚の新型ホッパーを搭載。

●場所をとらないコンパクト設計
幅10×奥行23×高さ100 (cm)のコンパクトボディ。

●OP価格
AZ-103 ¥180,000−
AZ-105 ¥139,000−
オプション　スリム両替機用架台
●OP価格 ¥25,000−
※写真、仕様はAZ-103型です。



超小型紙幣計数機

R-115/115CP



●定価 ¥210,000−
■サイズ：W 256×D 219×H 200 (mm) ■重さ：6 kg

R-141



●定価 ¥290,000−
■サイズ：W 256×D 219×H 200 (mm) ■重さ：6 kg

azuma
株式会社　吾　妻
〒192 東京都八王子市中野山王2-6-11
TEL.0426(27)5551(代) FAX.0426(24)2153

マリンゲームの高品質・低価格シリーズ

Super Mighty

スーパー・マイティー

最新鋭メダル貸&両替機/両替機（1台2役）で登場!!

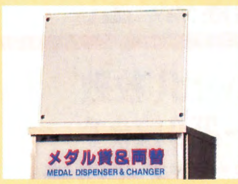
価格48万円!!

主な特長

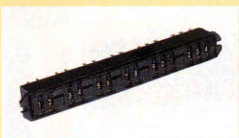
- セレクトボタンで、メダルの金額が選べます。（6種類）
- 釣銭が出ます。
- 両替機のみとしても使用できます。



メダルやコインの補充は、天井部からも可能です。また、左右のどちらのホッパーからも補充できる親切設計!



枚数表示用看板付き



ロータリースウィッチの使用で、簡単に枚数設定が可能。



パネルの交換で、即両替機に!!

■投入受入(3種類)

100円玉、500円玉、千円札

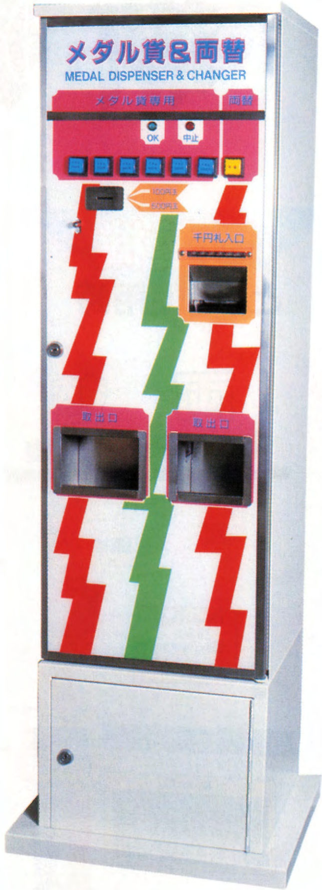
■払い出し枚数設定

1〜99枚・・・4種
1〜999枚・・・2種

■ホッパー容量

100円硬貨・1万枚
メダル（25¢）9,000枚

寸法:H1,490×W520×D445mm
重さ:48kg

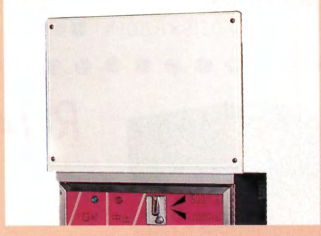


メダル貸機 Mighty1

マイティー1

廉価&高性能を両立。クリーンなボディで新登場!!

価格22万円!!



枚数表示用看板付き

■払い出し枚数

100円玉→1〜99枚
500円玉→1〜99枚
千円札→1〜999枚

■ホッパー容量

メダル（25¢）4,000枚

寸法:H650×W360×D395mm
専用台付寸法:H1,430×W360×D395mm



〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
（旧・株式会社 カシオゲーム）

〒136 東京都江東区亀戸3−25−11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行／富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

マリンゲーム オリジナル ラモン・シリーズ

ラモン1

100円玉還流式両替機



1,000円札 500円玉 → 100円玉に両替

還流

100円玉 → 50円玉2枚に両替

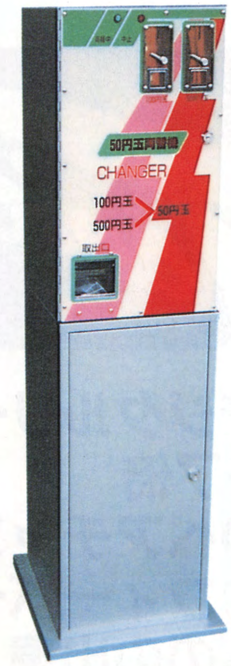
収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/300枚
100円玉/2,000枚
50円玉/4,000枚

価格24万円

H1,450×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン2

(50円玉収容量5,000枚)



100円玉
500円玉
↓
50円玉に両替

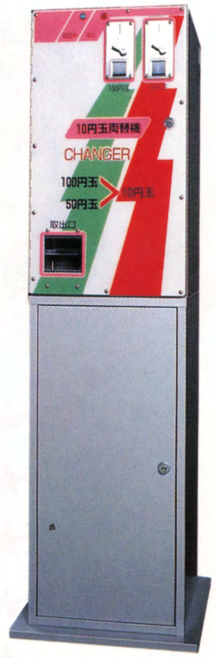
収容能力：
100円玉/2,000枚
500円玉/2,000枚

価格12万円

H1,450×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン3

(10円玉収容量4,000枚)



100円玉
50円玉
↓
10円玉に両替

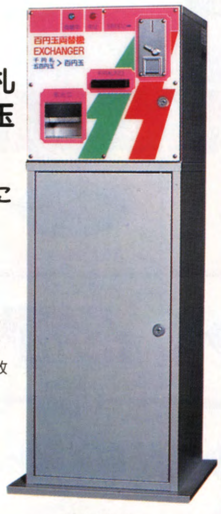
収容能力：
100円玉/2,000枚
50円玉/2,000枚

価格12万円

H1,450×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン100

(100円玉収容量2,000枚)



1,000円札
500円玉
↓
100円玉に両替

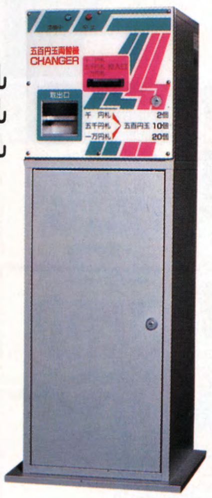
収容能力：
1,000円札
/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚

専用台付 **価格17万円**
専用台なし **価格16万円**

㊦認可済 H350×W360×D395(m/m)
専用台付 H1,130×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン200

(500円玉収容量1,200枚)



10,000円札
5,000円札
1,000円札
↓
500円玉に両替

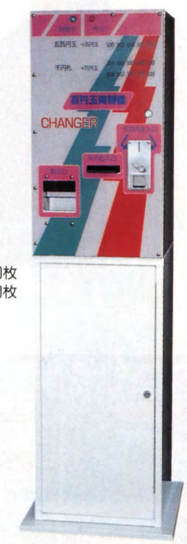
収容能力：
10,000円札
5,000円札
1,000円札
計200～500枚

専用台付 **価格17万円**
専用台なし **価格16万円**

㊦認可済 H350×W360×D395(m/m)
専用台付 H1,130×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン500

(100円玉収容量4,500枚)



1,000円札
500円玉
↓
100円玉に両替

収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

㊦認可済 H650×W360×D395(m/m)
専用台付 H1,430×W360×D395(m/m)

両替機 ラモン1000

(500円玉収容量4,000枚)



10,000円札
5,000円札
1,000円札
↓
500円玉に両替

収容能力：
10,000円札
5,000円札
1,000円札
計200～500枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

㊦認可済 H650×W360×D395(m/m)
専用台付 H1,430×W360×D395(m/m)

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
(旧・株式会社 カシオゲーム)

〒136 東京都江東区亀戸3－25－11
TEL 03(3638)0091 FAX 03(3638)0093
振込銀行 富士銀行亀戸支店 当座預金 3023

満足度200%の濃縮ソフトです。

プレイヤーは満足!オペレーターは納得!実力作品だけが可能なワザです。

MAGICAL
トニックペアチャンス

スロットタイプ
デジタルリール
メダルゲーム





- ★メーンリールとデジタルリールのダブルスロット
- ★カラーオッズ2〜7倍
- ★デジタルリールのペアチャンス5倍〜99倍
- ★デジタルリールのフィーバー
- ★すべてのALLものの出現!!



★AMUSEMENT ONLY★

Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2−2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06 (784) 9055 FAX06 (784) 9050
営業時間 AM10:00〜PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

遵法営業を厳守しご使用ください

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
(普) 1083039
(株) パルシステム

ロケーションにエキサイト提供します!!

ニューウィンナーズサークル

24台まで連結可能



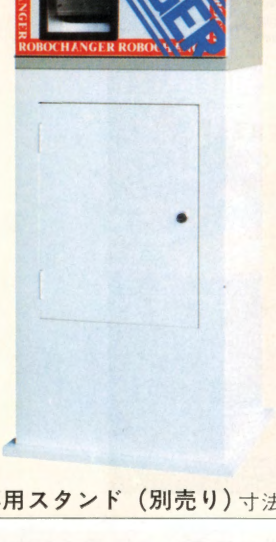


テーブルホースレース
＆ミニホースレース

パーフェクトを追求した結論は「技術＋コスト」です。

「低価格」で「高性能」！

ロボチェンジ 両替機



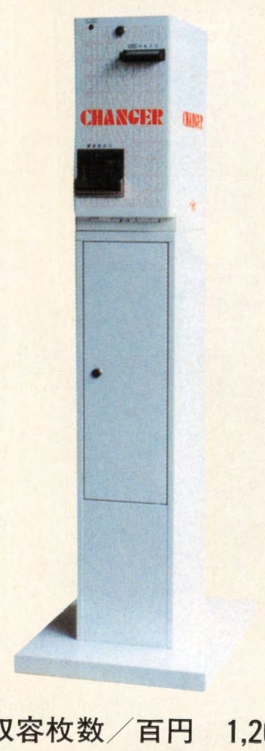


寸法／mm　H 610　D 350　W 405

専用スタンド（別売り）寸法／mm　H 720

「低価格」で「省スペース」！

ミニロボ 超小型両替機





寸法／mm　H 440　D 300　W 210

500円用　￥148,000
100円用　￥138,000

収容枚数／百円　1,200〜1,300枚

専用スタンド（別売り）寸法／mm　H 900

株式会社　パルシステム
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM
〒577 大阪府東大阪市長田内介２−２
☎06（784）9055　FAX06（784）9050
営業時間　AM10:00〜PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

遵法営業を厳守しご使用ください

振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

厳選すればこのラインナップ！

花合わせ6 パートII

発売中



㈲アルバ許諾済

サブボード発売中！





Pal 株式会社 パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介2－2
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM ☎06（784）9055 FAX06（784）9050
営業時間 AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

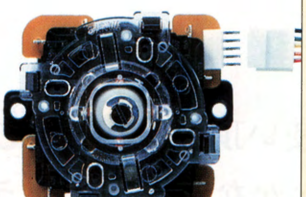
遵法営業を厳守しご使用ください

振込銀行 東海銀行 東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

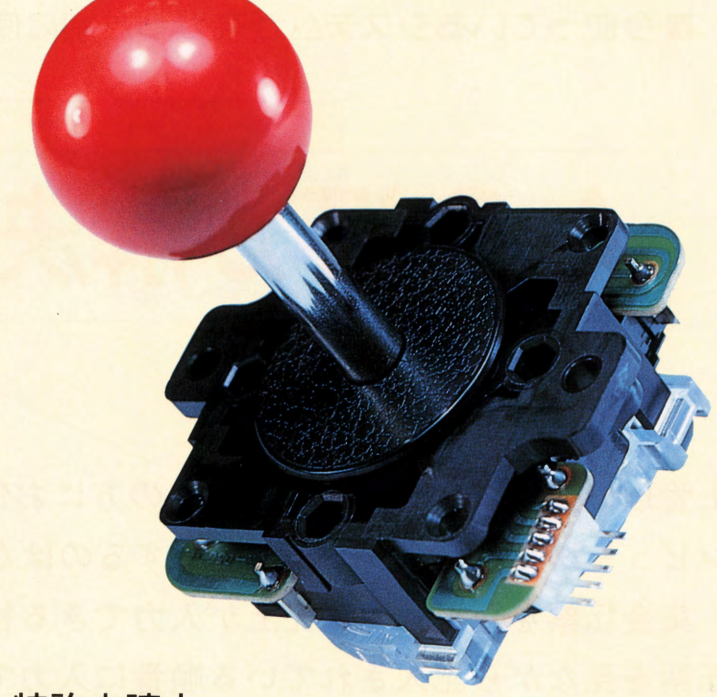
SANWA'S JOYSTICK (JLF)

JLF-TP-8

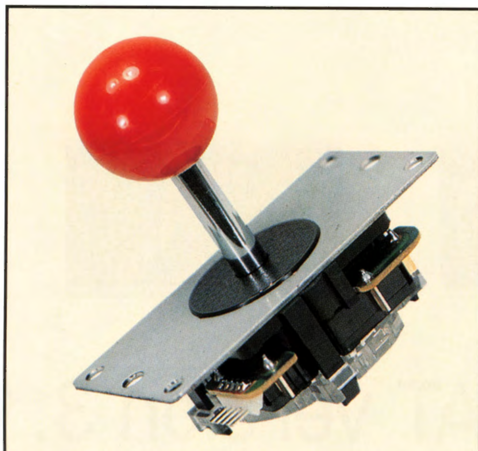
- 小型、軽量のコンパクトタイプ
- 4-8方向の切り換えがワンタッチ
  (ビス等を使用していません)
- 基板装着タイプ
- マイクロスイッチへの半田が不要
  コネクターを差すだけで配線完了



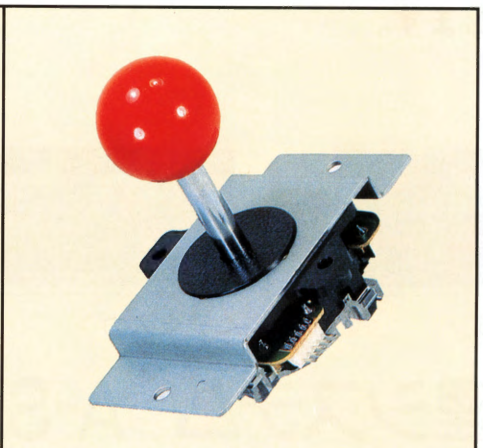
取付サイズ(2ヶ所止メ)
65MMピッチ
他に3タイプの止め方があります。



特許申請中

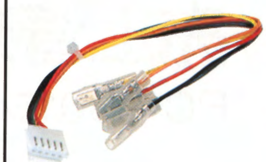


JLF-TP-8T ●JLFの鉄板付タイプ



JLF-TP-8S ●JLFの鉄板付タイプ

- 半田付不要で、どのタイプの筐体にも使用できるハーネス。
- 取付が簡単にできるハーネスです。(JLF専用)



SANWA

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区幸町20－15
TEL 03(3959)6611代 FAX03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店(普)173617

Sanwa Denshi Co., Ltd.
20-15, SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN.
PHONE: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208
PHONE: 03-3554-2261 FAX: 03-3554-2232 (TRADE DEPT)

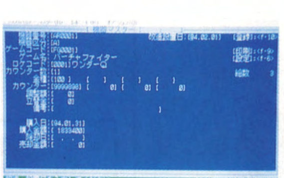
StarShip®

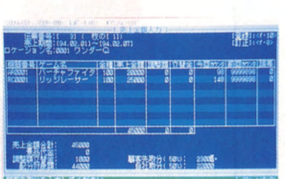
こんな悩みありませんか？

■取り敢えずデータだけ入力し管理資料を作成したい。
■税務調査でフラフラにされた。
■機器の管理がバラバラ、いつ買った機械がどこにあるかわからない。
■表計算で売上を集計しているので手間が掛かってしょうがない。
■今使っているシステムが高かった割に使いにくい。

A-SATが解決します！

売上管理の強い味方が、さらに多くの方にお使い頂くため**機能強化**。コンピュータで管理したいが、導入するのはなかなか大変という方のために、集金伝票を発行せずに売上が入力できる様になりました。現在お使いの伝票を見ながら記入されている順番に入力できます。取り敢えずデータだけ集計したい方に最適です。現在お使いのお客様には**無料**で、バージョンアップ致します。


＜機器登録＞


＜売上入力＞


＜集計＞

売上管理システム　A-SAT version 3.1

PC-9801シリーズ対応　　OP価格 198,000円

サンプルソフトを無料で差し上げます！
ご希望の方は、使用機種、媒体、送付先をFAXにてご連絡ください。

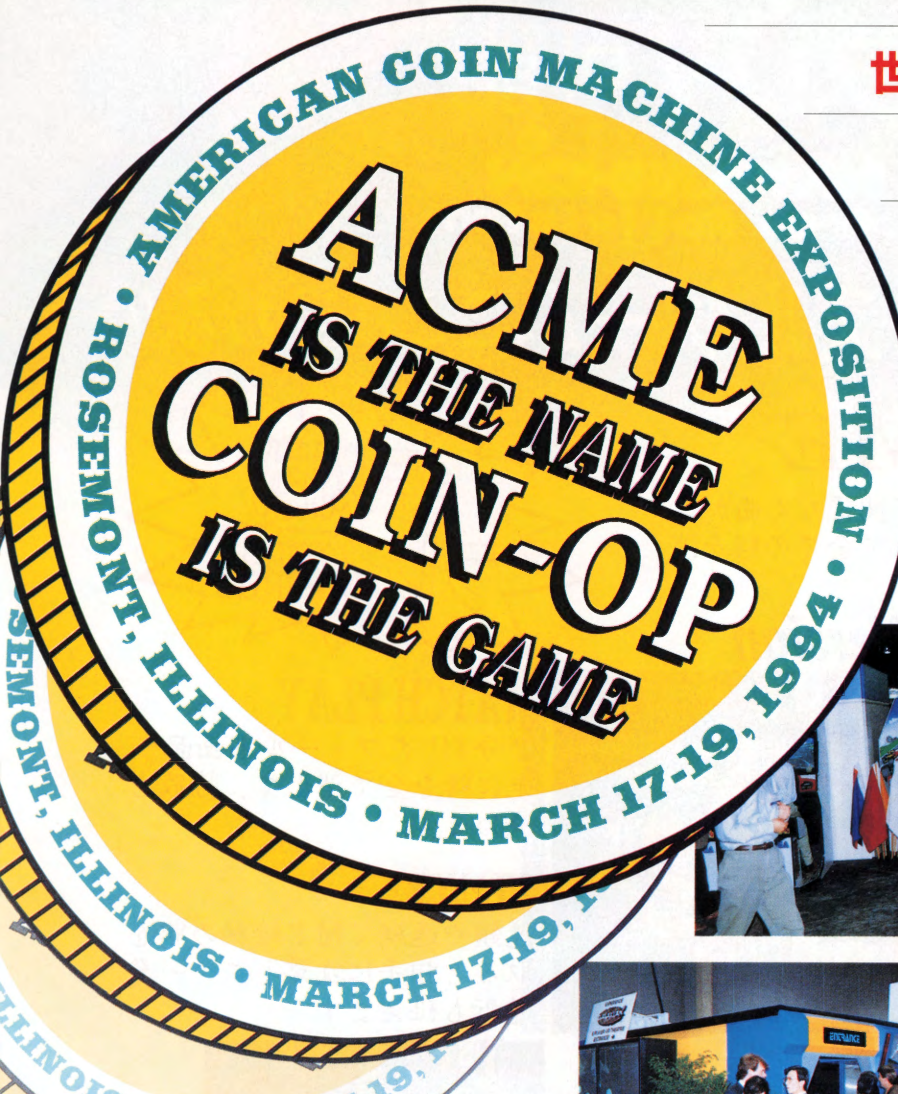
株式会社**スターシップ**　〒651-21 神戸市西区宮下1-13-9 TEL078-925-3759 FAX078-925-3795

ACME 94

AMERICAN COIN MACHINE EXPOSITION

1994, 3月17•18•19日

ロズモント・オヘアー・エクスポジションセンター／ロズモント、イリノイ州・アメリカ



世界各国のアミューズメントマシンのメーカーが集い、三日間にわたって話題のマシンを展示する、必見のショーです!!






お問い合わせ

William T. Glasgow社

Tel: +1(708)333-9292　Fax: +1(708)333-4086

君はどこまで龍龍MAGICを体感できるか？



究極の連鎖爆発パズルゲームここに現わる!!



GAME

同じ牌を上下関係なく曲がり、ラインを結んで全ての牌を消せばクリアです。

2P対戦プレイ可能

ASIA Version



CHAIN REACTION

黄色い牌を取れば下段の縦、横関係なく隣接した牌が連鎖を起こし爆発します。

MATCH PLAY

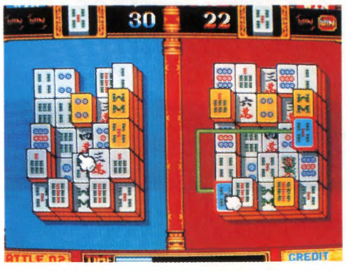
２分割したフィールド画面で先に牌を全て消して、勝敗を決めます。

CHANCE

連鎖や連続で同じ絵柄の牌を取ると相手に攻撃して、一発逆転も狙えます。

WORLD Version





※本製品は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

"トキメキこころ"創ります。 ―――――― Introducing our new "Telltale Heart"

中日本リース株式会社
〒463 名古屋市守山区八反6番10号 N-Lビル1F

NAKANIHON WREATH CO.,LTD.
6-10, HATTAN,MORIYAMA-KU,NAGOYA,463,JAPAN.

Telephone:052(791)4111 Fax:052(791)4168



VIDEO COMPUTER SYSTEM DYNAX

ダイナックス株式会社
DYNAX INC.

〒463 名古屋市守山区八反6-10 N-Lビル3F
6-10, HATTAN, MORIYAMA-KU, NAGOYA 463, JAPAN.
TEL. 052(791)0111 FAX. 052(791)1515

イタズラ防止機能付

花嵐

はなあらし



フィーバーチャンス時に、なんの役が出来てもフィーバーが1回楽しめます。



フィーバー得点が5光札 5文×20文
たん·ため札 1文×20文 かす札 はずれ
合計120文がクレジットに入ります。



三光フィーバー1回目



三光フィーバー2回目



三光フィーバー3回目

遵法営業を厳守しご使用ください。

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 (有)朝日物産

TWINS JOKER 5CARD

ツインズジョーカーファイブカード

本物のジョーカー

（オールマイティーに使えるカード）

本物のフィーバー

（フィーバーの表示回数だけ全て役が出来ます）

●DIPスイッチで（A・3・7 フィーバー、3・7 フィーバー、A・7・K フィーバー、ノーマル）より選択して御使用ください。

●フィーバー中、JACK OR BETTER（A・J・Q・K）のハイカード１ペアで得点できます。



ジョーカー入り５カード



ジョーカー入りロイヤルストレートフラッシュ



ジョーカー入りストレートフラッシュ



ジョーカー入り４カードフィーバー



ジョーカー入り３カードフィーバー



ダブルアップ

●DOUBLE UP時、ジョーカーのカードが出ると勝ちで、エクストラ　ボーナスが得られます。

自動HOLD	（あり／なし）
フィーバー時のミュージック	（軍艦マーチ ある/なし）
ラブチャンス	（あり／なし）

FOR AMUSEMENT ONLY

遵法営業を厳守しご使用ください

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森 7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 ㈲朝日物産



JALECO
新発売
エフワン・スーパーバトル
F-1 SUPER BATTLE™
FOCA 公認
新開発32bitボードにより迫力のグラフィックとサウンドを再現!!
29インチ大画面
興奮・高加速
凱旋門を駆け抜けろ!!パリ市街地コース。激しいアップダウン。そしてハイスピードのスパ・フランコルシャン。
度迫力のバンクが迫る、オリジナルアメリカコース。3つのコースで行われる白熱のスーパーバトル
WELL COME TO F1 SUPER BATTLE!! 熱い激闘(バトル)よ、天地に響け
LICENSED BY FOCA TO FUJITELEVISION
いつでもチャレンジ待ってるぜ!!
みんな遊びにおいで!
NEW
ルー大柴&細川ふみえ
早押しクイズ
グランドチャンピオン大会
ジャレコ マザーボード・メガシステム32
MEGA SYSTEM32 ビット ボード搭載
今、大活躍のルー大柴と細川ふみえが司会として登場!!問題数も倍増。32ビットのきめ細やかなグラフィックもGood!!あなたもグランド・チャンピオンにLet's try!!
NEW
MEGA SYSTEM32 第1弾
32ビット第一弾!
ベストバウトボクシング
BEST BOUT BOXING™
ON SALE NOW
新 PONY CABINET SERIES
PONY mark IV™
ロケーションを変える
新素材キャビネット
外形寸法：H1,362×D869×W730㎜
消費電力：約160W　重量：約90kg
© 1994 JALECO LTD. All rights reserved.
※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。
株式会社ジャレコ
(本社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4810(直通) FAX.03-3708-4822
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868
(福岡) 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル TEL.092-482-6811(代表) FAX.092-482-7651
(サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280



月刊コインジャーナル3月号 平成6年2月8日発行（昭和6年11月4日第三種郵便物認可）第9巻第3号 通巻99号 毎月10日発行 定価六〇〇円